

Dans l'un des célèbres aphorismes de sa *Physiologie du goût* (1825), Jean Anthelme Savarin écrit «Dis moi ce que tu manges, je te dirai qui tu es», si cette maxime s'applique sans nul doute aux individus, elle vaut aussi pour une société. L'alimentation est un enjeu majeur du développement social qui est à la croisée de préoccupations sanitaires, économiques, biologiques, pédagogiques, technologiques, écologiques et culturelles. A bien des égards, ce qui est dans notre futur est aussi en question dans notre assiette.

ALIMENTATION

color food

COLOR FOOD propose une manière ludique et colorée de s'alimenter.

Lorsqu'il y aura entre 9 et 12 milliards d'hommes habitant la planète et qu'une grande majorité vivra dans un milieu urbain, l'espace pour l'habitat domestique sera considérablement réduit. Il faudra donc trouver une nouvelle manière de cuisiner tout en économisant de la place. La biodiversité et l'écologie seront mises en avant.


COLOR FOOD est une nouvelle forme d'alimentation, plus saine et plus nutritive, produisant moins de déchets. Les aliments seront des objet-nourritures composés d'une base en amidon, biodégradable et soluble dans l'eau. Des nutriments concentrés assurant le rôle nutritif et énergétique de la nourriture y sont ensuite ajoutés. Ces compléments nutritifs sont étendus sous formes de gammes de couleurs et saveurs, apportant des valeurs énergétiques différentes.


Il suffit de jouer avec ces éléments pour créer sa propre cuisine.








Une partie de la gamme de saveurs.


 Saveur de banane;
riche en hydrates de carbone,
fer, phosphore, calcium,
vitamines A, B et C


 Saveur de potiron;
riche en β -carotène,
concentré en micronutriments
et oligo-éléments, vitamines A


 Saveur onglet de boeuf;
riche en fer, magnésium,
zinc, vitamines PP et B12


 Saveur charlotte à la rose;
riche en calcium,
un sucres lents,
en vitamines B9


 Saveur anémis et viola;
riche apport minéral,
vitaminique, et en selenium


 Saveur aubergine;
riche en fibres,
minéraux, et vitamines


 Saveur dorade vapeur;
riche en magnésium, en fer,
en phosphore et en calcium,
vitamines B

 Saveur menthe citronnée;
riche en magnésium,
en vitamines C, fer, zinc
et oligo-éléments

 Saveur avocat-huile d'olive;
riche en fibre, potassium,
magnésium, vitamines B9, C
et en protéines

 Saveur asperge;
riche en vitamines A, B et C
et minéraux,
excellentes sources
d'acide folique

 Saveur poulet teriyaki;
riche en protéines,
en fibres et en
phosphore

 Saveur tiramisu;
riche en calcium,
protéines, Magnésium,
Potassium et héobromine
au propriétés toniques
et stimulantes.

GROWINGLAND ... il était une fois votre repas

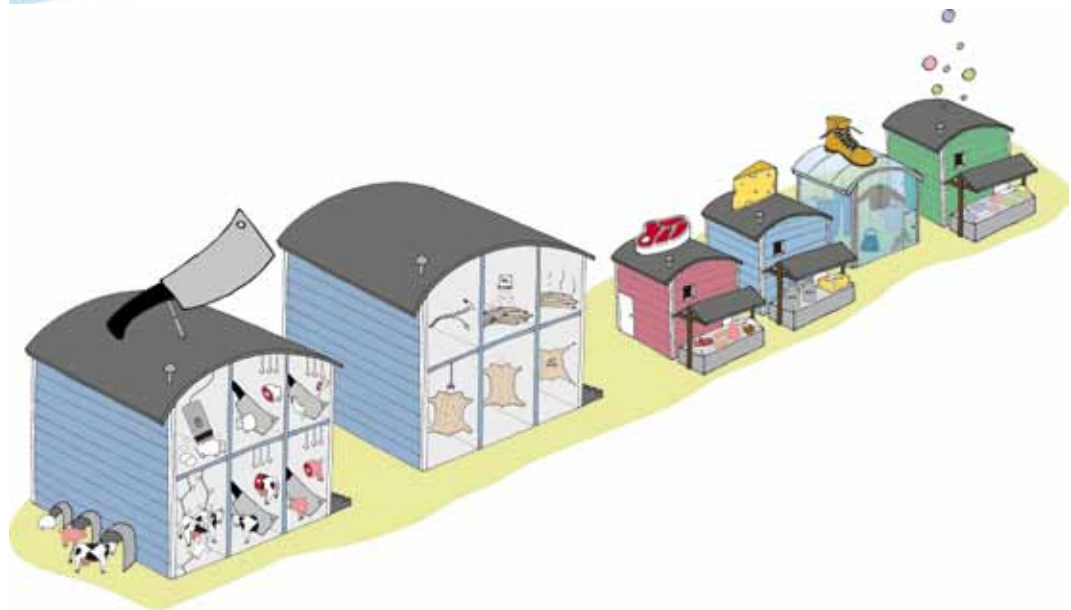
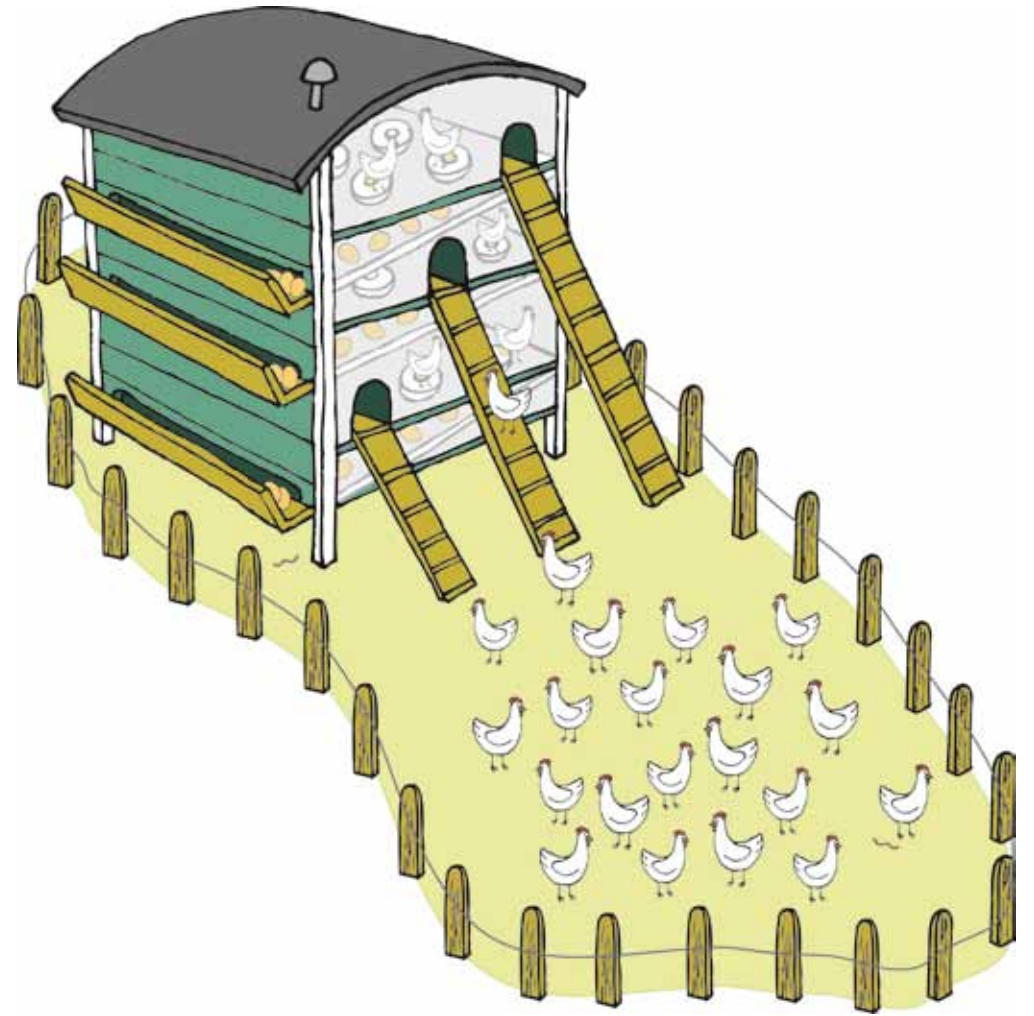
GROWINGLAND est un nouveau concept de parc naturel vivant consacré à l'agroalimentaire.

Dans cet univers rural «à la source», point de produits «tout prêts» et «pré-emballés» qui cachent toutes les étapes précédentes. Le «vrai» est accessible. Mieux, il est montré, il est à portée de main. Vous pourrez enfin connaître la réelle signification de la notion de «libre-service», chère aux supermarchés des années 2000.

GROWINGLAND offre un jardin potager avec toutes sortes de légumes et des vignes formant un labyrinthe qui proposent différents raisins. On y trouve deux parcs d'arbres : l'un d'eux avec une plate-forme surélevée en son milieu et l'autre relié par des passerelles ; ce qui simplifie la cueillette en plus d'offrir une vue sur l'ensemble du parc. Il y a aussi des espaces pour les animaux d'élevage, des champs de blés et de fleurs que les abeilles peuvent butiner ou encore des serres pour cultiver des aliments plus exotiques, une rizière, deux étangs pour pêcher.

Une place centrale accueille un restaurant et des espaces détente, des maisons de productions et de création, des artisans, des boutiques.

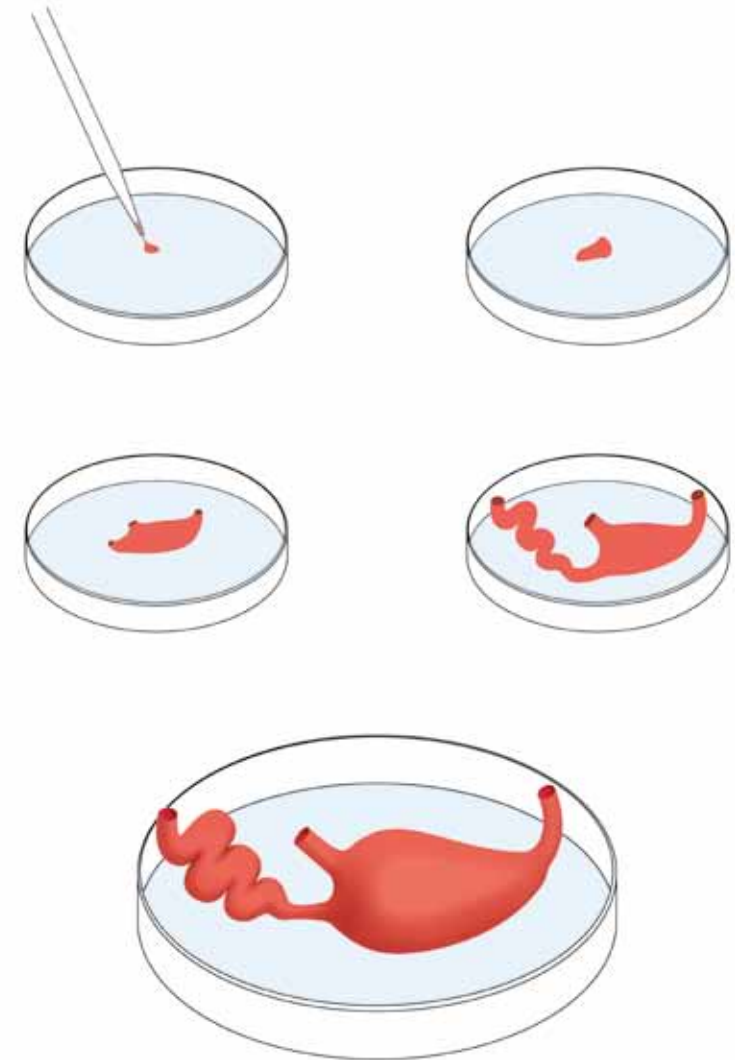




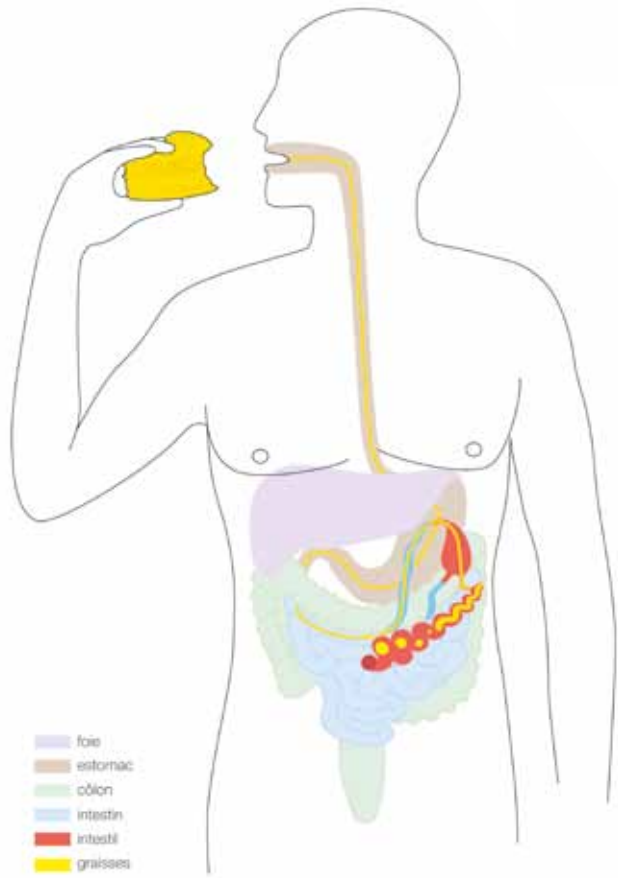
intestil

L'Organisation Mondiale de la Santé et les États tirent la sonnette d'alarme sur les problèmes liés à l'obésité. Les hôpitaux sont saturés et les assurances maladie coûtent de plus en plus cher. Si le problème d'obésité n'est pas résolu, les assurances ne pourront plus couvrir les dépenses.

C'est pourquoi, les assurances maladie, avec le soutien de l'OMS, pourraient obliger la population mondiale à avoir un organe supplémentaire annexe au système digestif. Son nom est l'INTESTIL, sa fonction est de filtrer et récupérer le surplus de graisses ingérées lors de l'alimentation et de les diriger vers le nombril, afin de les extraire sous forme de boules compactes. Les graisses ainsi récoltées sont cédées afin d'être recyclées, pour en faire du bio carburant. Les graisses corporelles deviendraient donc une nouvelle source d'énergie. Grâce à cette chirurgie améliorative, la population serait composée entièrement de personnes non-obèses.



2. IMPLANTATION À LA NAISSANCE

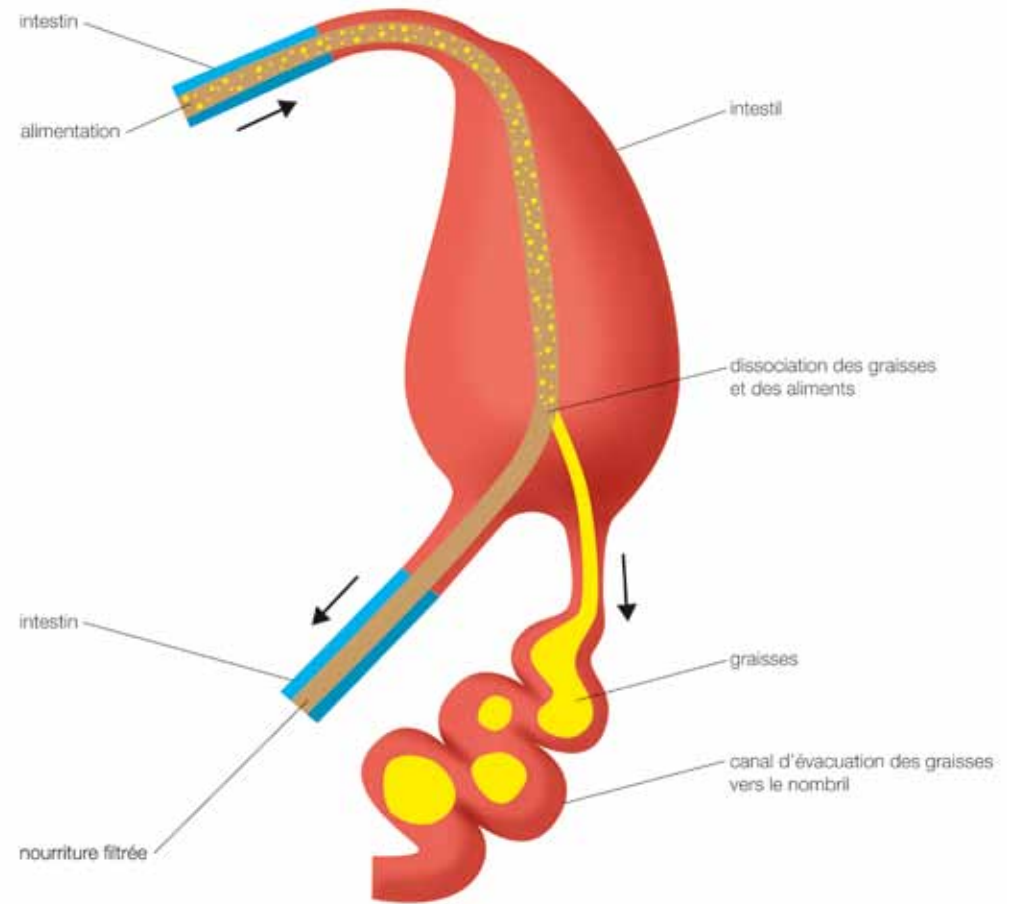


- foie
- estomac
- côlon
- intestin
- intestin
- graisses

3. PARCOURS DES LIPIDES



4. PRÉLÈVEMENT DES LIPIDES



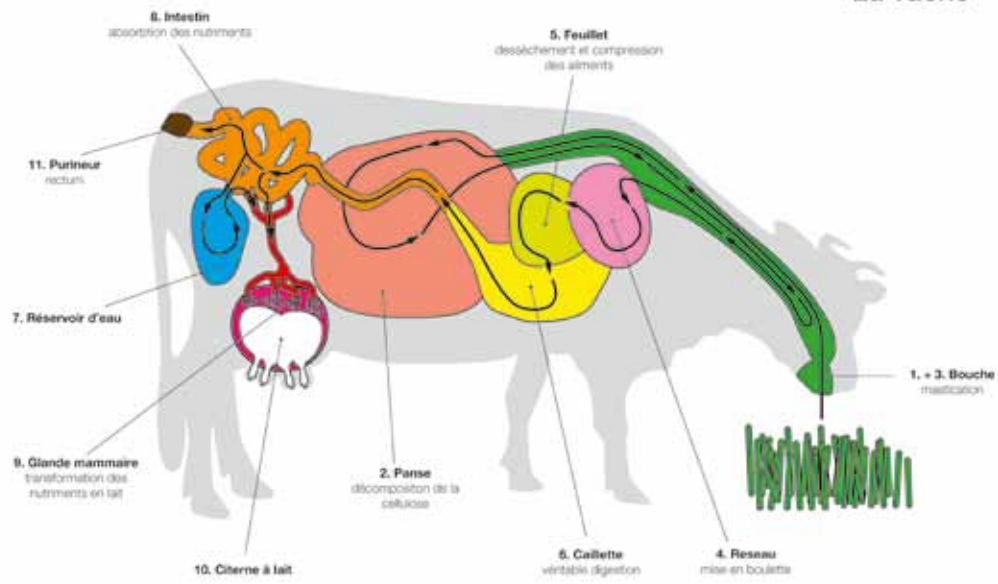
SCHEMA INTESTIL

Mammalia la machine à lait

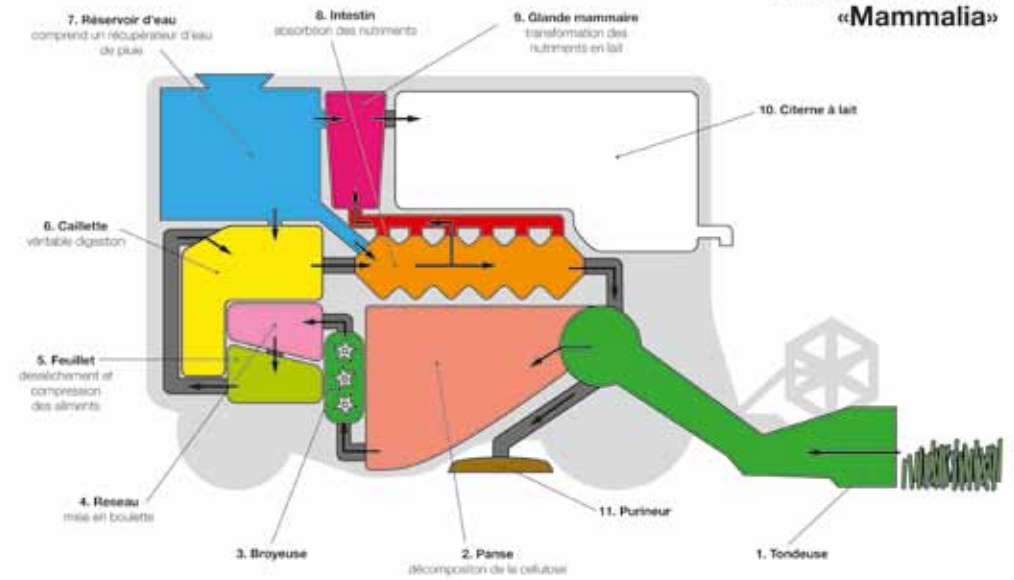
MAMMALIA est une machine à produire du lait de qualité sans l'aide des animaux. Ce procédé offre l'avantage de personnaliser la production, par exemple de créer directement du lait sans lactose ou encore du lait sans matière grasse. La digestion bovine est un procédé complexe, en recréer le processus est un défi. Ces machines seraient un mélange entre une tondeuse à gazon et un système digestif mécanique comme les machines Cloaca de l'artiste Wim Delvoye. Elles créeraient du lait directement dans le pré, en un seul appareil et en utilisant un minimum de fourrage et d'énergie pour un maximum de lait.



La vache



La machine à lait «Mammalia»



les périphériques alimentaires

LES PÉRIPHÉRIQUES ALIMENTAIRES sont des accessoires permettant de se retrouver avec d'autres personnes, à distance, le temps d'un repas ou d'un verre, pour partager un moment. Les périphériques ont un rôle social.

Cette série de prototypes sont, à travers l'ordinateur, les prolongements des sens. Ils proposent aussi une nouvelle façon de manger et de boire tout en restant connecté au poste de travail. L'individu voit ce qu'il mange et entend sa nourriture grâce à des interfaces. Grâce à des capteurs bien plus développés que ses sens, il possède une meilleure perception de ce qu'il ingère et peut ainsi prendre pleine conscience des rapports qu'il entretient avec sa nourriture. Paradoxe étonnant : c'est à travers un ordinateur qu'il est en mesure de découvrir ses propres habitudes et de prendre conscience de la façon dont il s'alimente.





guérir de plaisir

La nourriture proposée à l'hôpital ne prend que rarement en compte la notion de plaisir.

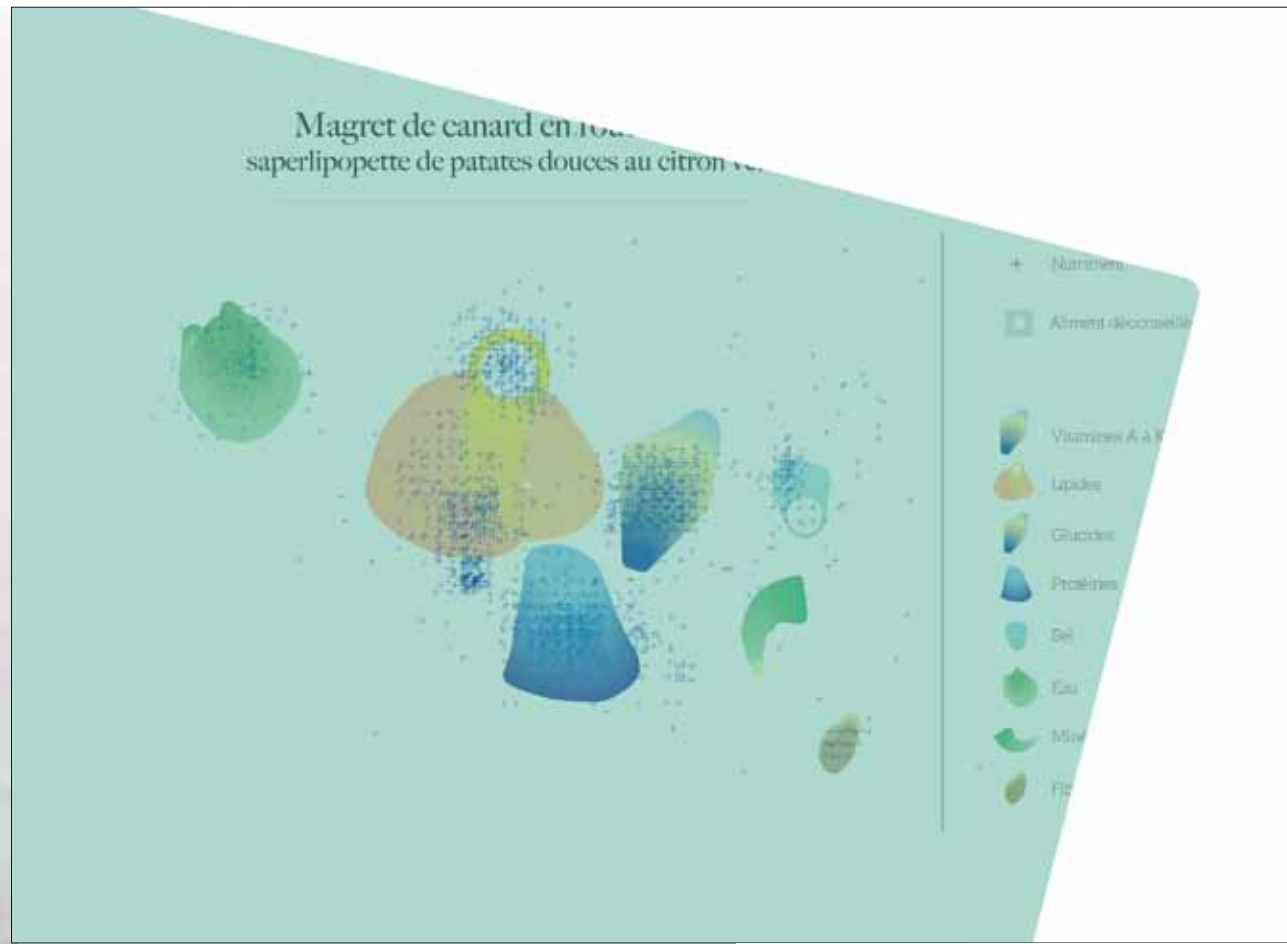
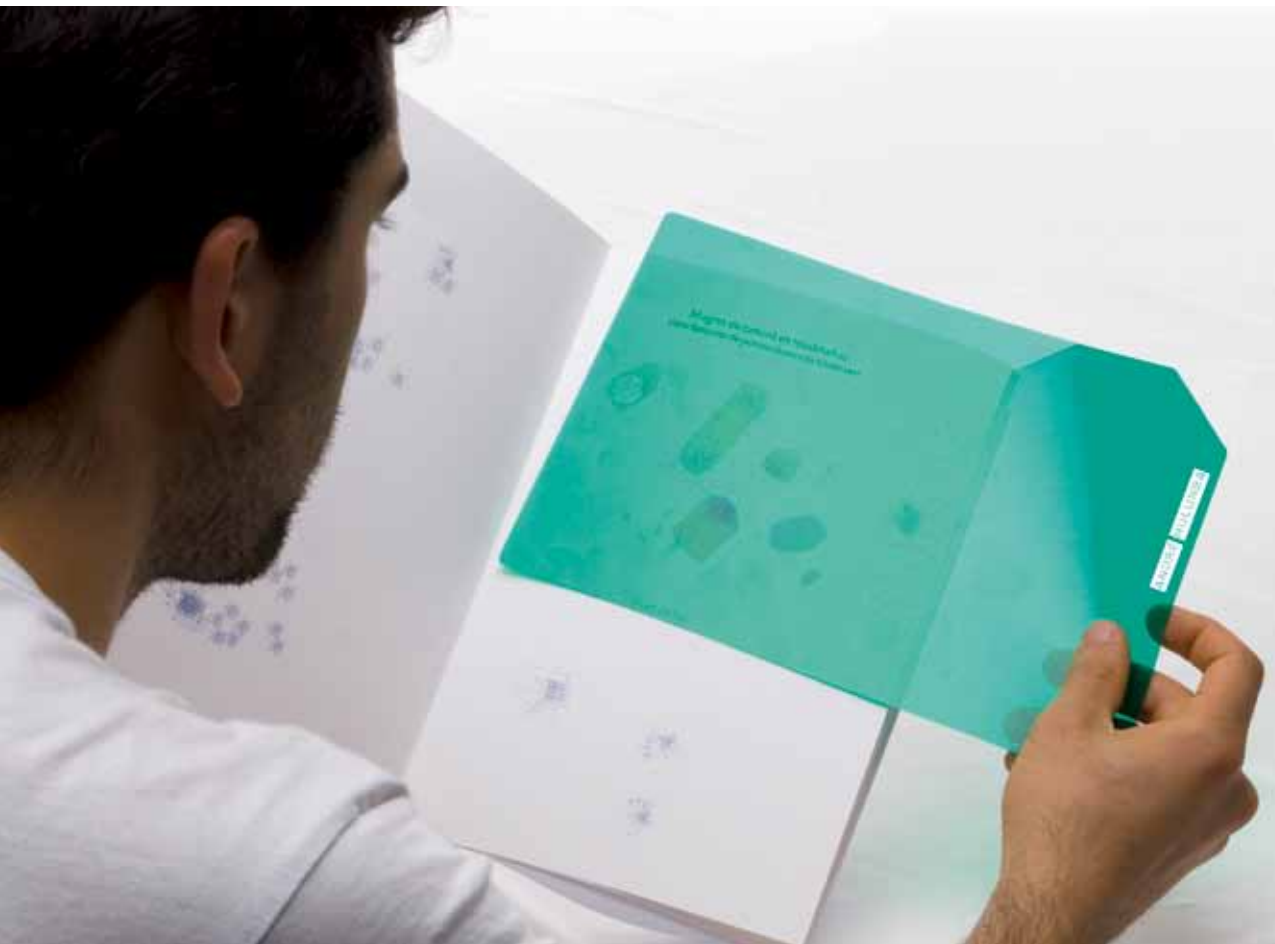
Notre projet GUÉRIR DE PLAISIR a pour objectif de placer le repas et son rituel de convivialité au cœur du processus de guérison du patient. Le repas devient un menu énigmatique qui attise la curiosité et l'appétit, et permet d'orienter les choix alimentaires du patient en fonction des préconisations médicales et des qualités nutritives de l'aliment. Ce menu ne livre dans un premier temps qu'une traduction sensible de l'information nutritive.

En apposant un filtre personnalisé sur le menu, le nom du plat et ses composants apparaissent. Le patient peut ainsi reconnaître les nutriments qui lui sont conseillés et évoluer de manière éclairée entre recommandations médicales et plaisir.

L'usage de ce filtre permet d'optimiser sa relation avec le nutritionniste durant son séjour. Le menu dédié au patient s'adresse aussi au visiteur.

Le projet aborde également la présentation des plats sur le plateau-repas, élément emblématique de la restauration hospitalière. Nous en ouvrons les contenants pour sortir de la barquette, donner du rythme visuel et gustatif aux mets proposés et ainsi offrir une image globale de l'instant repas. Le choix est alors laissé au patient de manger de petites ou de grandes quantités, à table ou alité.





impressions culinaires

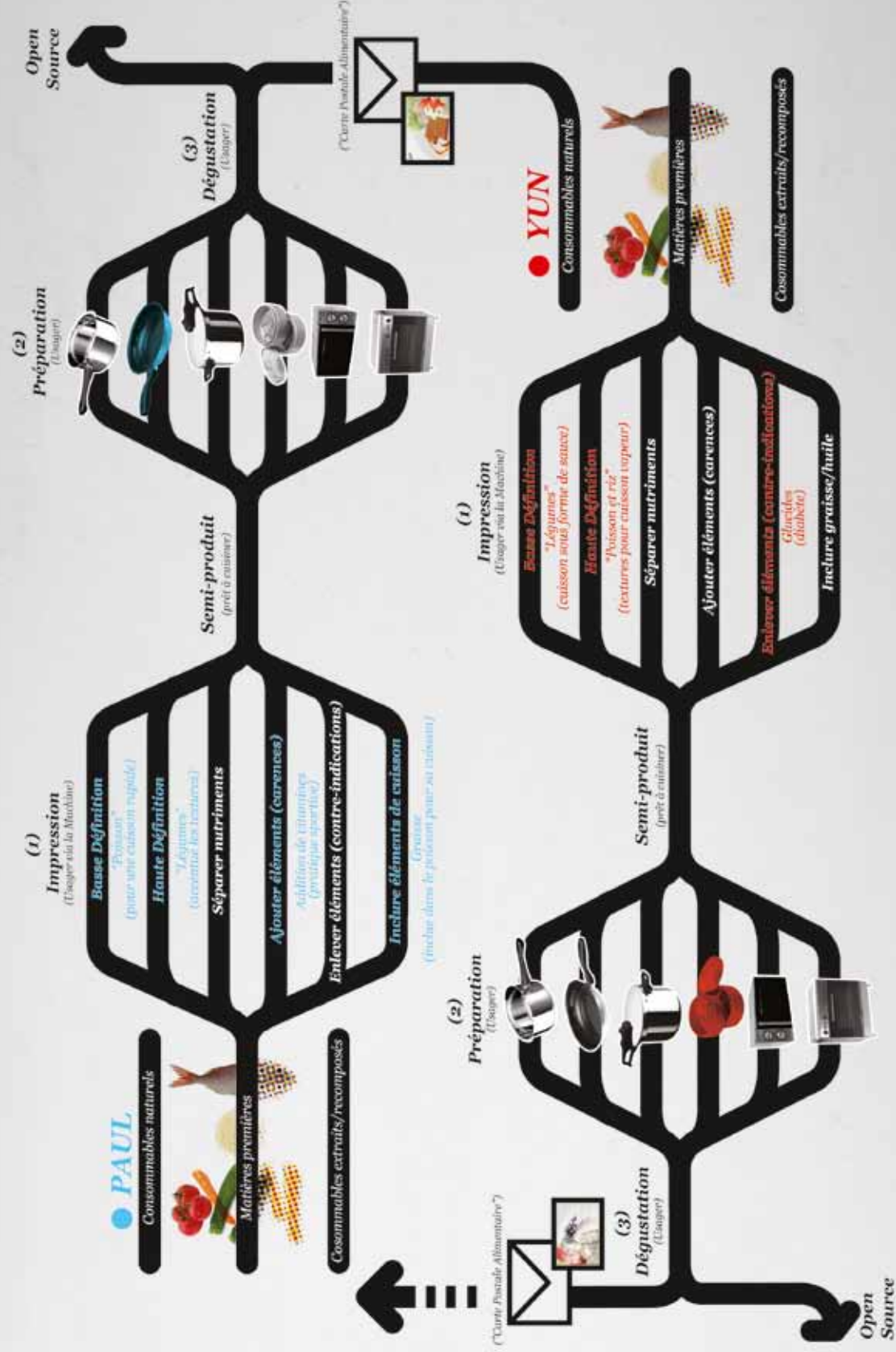
fiction scénarisée autour du procédé d'impression alimentaire tridimensionnel en 2050.

2050. L'impression 3d alimentaire est définitivement entrée dans l'univers domestique quotidien. D'abord imaginée pour reproduire à l'identique des plats traditionnels, son potentiel créatif quasi-infini se dévoile aujourd'hui.

Son principe est simple: elle extrait les différents composants d'un aliment (nutriments, goûts, textures) pour les recomposer sous une nouvelle forme.

Une forme plus adaptée, fonctionnelle, sensorielle et contrôlée par l'utilisateur.

Elle fabrique des semi-produits prêt à cuisiner, affranchis des codes naturels et supprime emballages, déchets liés à la préparation. L'usager peut désormais ajuster les paramètres d'un aliment en fonction de ses besoins physiologiques et/ou de ses envies gustatives. En cas de carences, il peut "enrichir" ses aliments, ou à l'inverse, en cas d'allergie, ôter des éléments spécifiques. Il peut intégrer les additifs nécessaires à la cuisson dès la fabrication ou encore accentuer les propriétés intrinsèques d'un aliment en influençant sa forme (ex: structure croquante...). Enfin, selon le temps dont il dispose, la machine peut préparer différentes nuances de semi-produits, de la basse définition (rapide, textures basiques, de densité optimisée pour la cuisson) à la haute définition (longue, textures complexes).



(1) Impression
(semi-produit prêt à cuisiner)



(2) Préparation
(Usage)



(3) Dégustation
(Partage)



Nourriture nutrilienne Inventaire raisonné pour une alimentation nutrilienne

Mangeons mieux, dévorons juste !

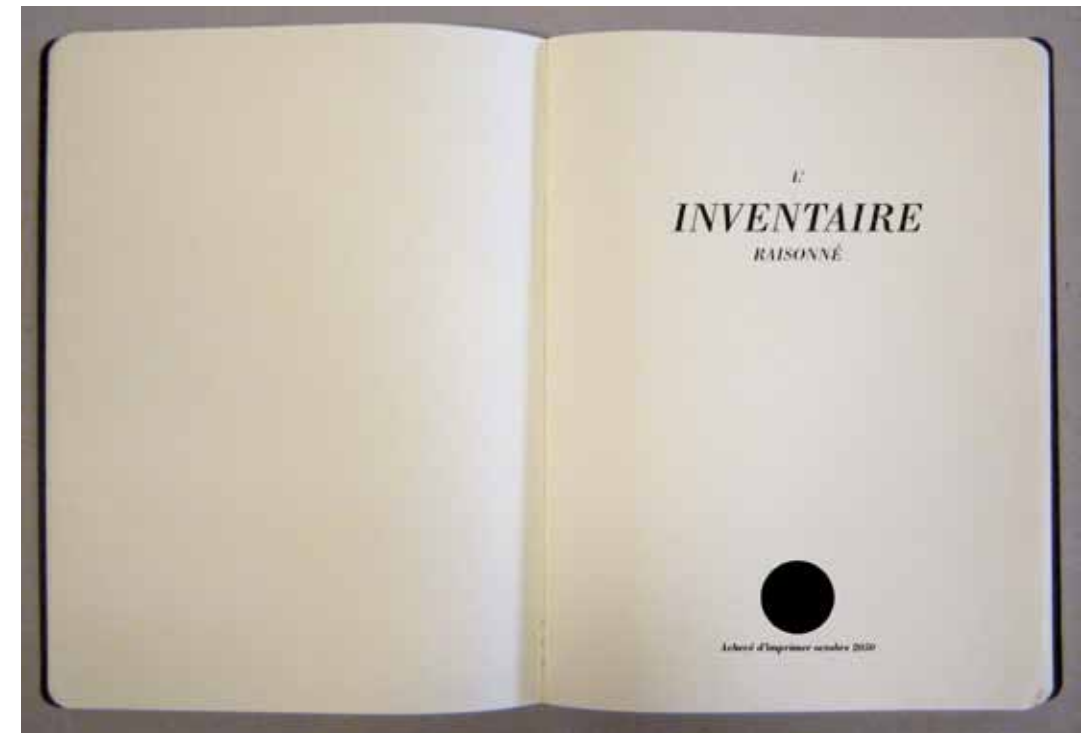
L'INVENTAIRE RAISONNÉ propose une nouvelle forme de nourriture basée sur les besoins du corps. Palliant les problèmes diététiques pénibles et envahissants, proposant de nouveaux repères pour mieux et bien manger, il s'inscrit aussi dans un respect écologique. De nouvelles formes et saveurs permettent d'activer les récepteurs gustatifs et d'atteindre un équilibre alimentaire.

Il s'agit d'un répertoire d'objets comestibles dépendant de la typologie de chaque produit, qui aide le consommateur à identifier l'acte de manger, le rendant ainsi réceptif à l'ingestion. Cette synthèse n'est possible qu'après avoir classé et ordonné chaque catégorie de nutriments (glucides, lipides, vitamines, fibres, minéraux...) pour en extraire un nouveau vocabulaire inspiré de leurs propriétés intrinsèques

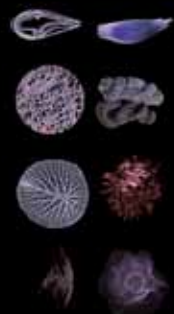
Ce nuancier alimentaire, établi en fragmentant les nutriments présents naturellement dans les aliments, permet de jauger et d'apprécier leurs qualités respectives.

Cette visée didactique ne doit pas ôter le sens de la nourriture mais incite à respecter et à rendre visible les proportions dont le corps à besoin. Pour reprogrammer des repères, et conserver le plaisir, l'appétence, l'interface est transparente, minimisée et universelle.

L' INVENTAIRE RAISONNÉ propose une nouvelle alimentation : la tendance Nutrilienne.



LES FILAMENTEUSES (Les fibres)



Les filamenteuses régulent nos histoires intestinales. Pour résulter à la hauteur, il faut en déguster au moins douze grammes tous les jours.

Elles sont ensoreleuses, et se cachent sous un voile noir sombre. Veinées et nervurées, elles sont les gardiennes de la sérénité de notre ventre.

Les filamenteuses sont élanées et malléables, les grandes riges pailleuses d'un petit monde intérieur. Indispensables, elles préfèrent se dissoudre dans l'anonymat et l'ombre.

Le violet obscur leur va si bien. Les fibres sont ténébreuses, elles gardent pour elles leur goût de blash et de ficelle. Guincées dans un filet grisé, leur garde-robe rappelle la saveur des fleurs séchées.

Les filamenteuses se tartinent au petit déjeuner, bardent les fondatrices du déjeuner et peinent assaisonner des mets trop sucrés pour les harmoniser.



mercredi 10 août 2050
20h30



Marie-Louise et Emile reçoivent leur famille, pour le réveillon. Ce repas est exceptionnel. Pour surprendre et charmer tous les gourmands présents à leur table, ils choisissent et préparent avec soin les mets qu'ils vont proposer.

Lorsqu'ils ont vu leur ami Lucien a délaissé son élevage bovin, ils ont compris que pour préserver le monde pour leurs enfants, il fallait devenir nutritionnistes. Ils ne sont pas déçus.

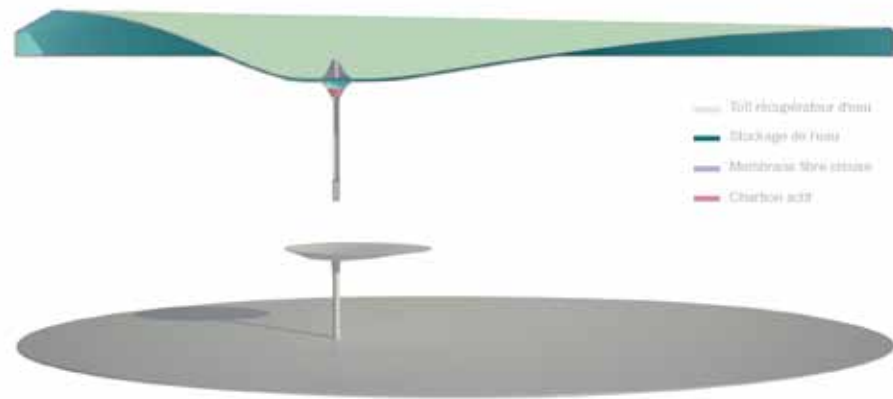
pluie domestiquée

L'eau de pluie est une ressource naturelle, une richesse à préserver. Chaque maison sera bientôt imaginée en fonction et pour l'eau de pluie.

PLUIE DOMESTIQUÉE propose un toit qui permet de capter, stocker et purifier l'eau de pluie. Celle-ci est ensuite redirigée dans l'habitat à travers une structure filtrante. PLUIE DOMESTIQUÉE permettra de recueillir l'eau grâce à une gamme de récipients de différentes échelles, adaptée aux différentes envies, aux divers usages.

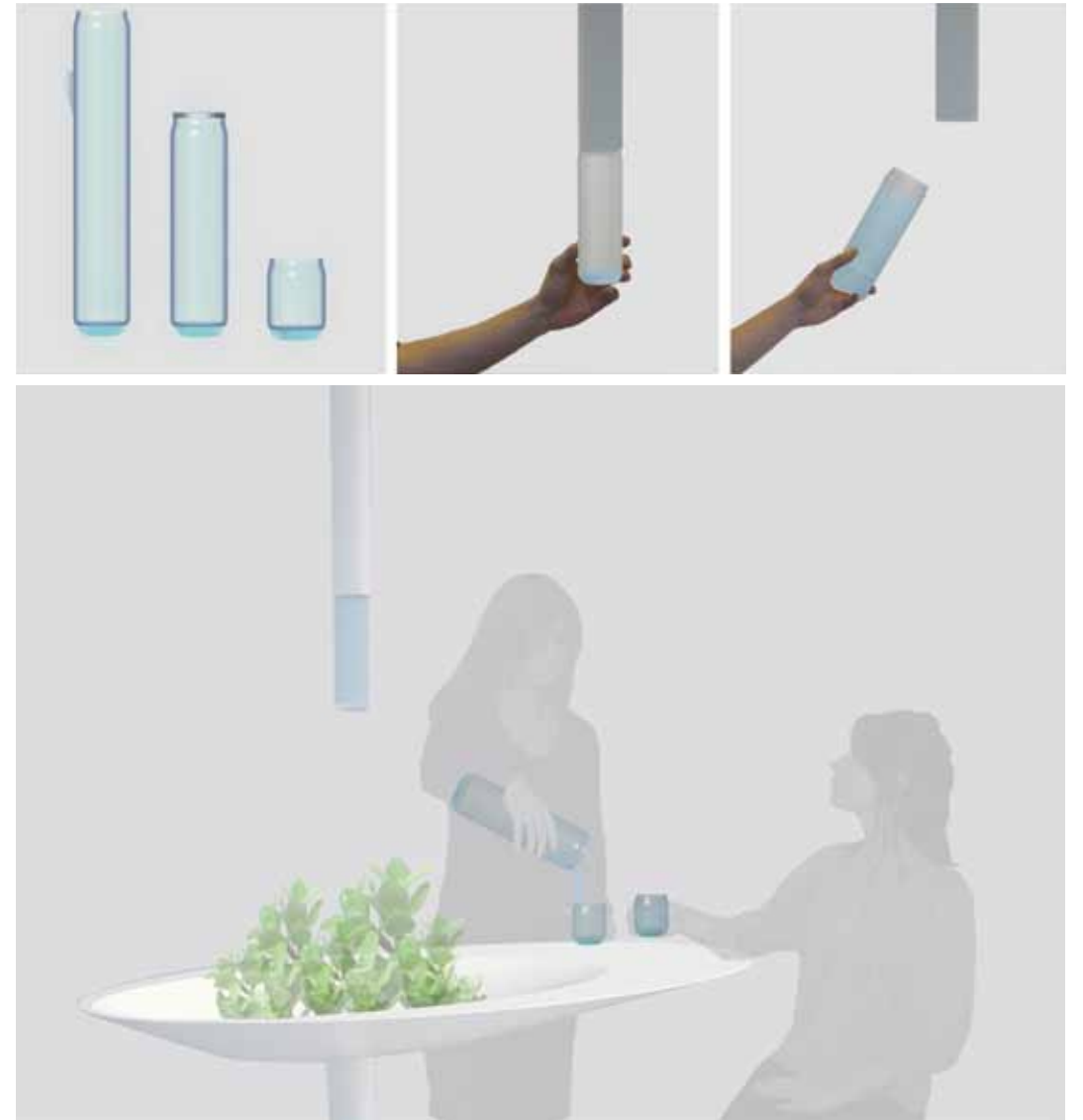
Sous la structure, une table récupère par exemple des gouttes d'eau pour hydrater un petit espace vert. Les habitants rassemblés autour de l'eau, prennent conscience de la richesse que représente l'eau en étant attentif à son cheminement, du ciel à la maison. Boire devient un moment précieux.





- Tilt régulateur d'eau
- Stockage de l'eau
- Membrane fibre creuse
- Charbon actif

Gamme de récipients. Chaque contenant ayant une taille adaptée à son usage. La carafe peut accueillir 75cl d'eau. Le mug de 50cl que l'on peut emporter avec soi. Le verre de 12cl pour un usage individuel. Chacun de ces récipients peut se greffer à la source.



sensas les arts contemporains de la table

Manger moins mais mieux, de façon plus éveillée s'impose comme l'après cuisine moléculaire. SENSAS s'élève contre l'uniformisation des goûts en invitant à une gymnastique des sens.

SENSAS est bien plus qu'un service de vaisselle. C'est une expérience sensorielle globale. La rencontre entre la nourriture et les nouveaux matériaux des arts de la table engendre des collisions sensorielles.

SENSAS révèle les subtilités de ce que l'on mange au-delà des seules saveurs. Il transforme les aliments, assaisonne par les sens. Chaque matériau possède des qualités auditives, visuelles, tactiles mais aussi psychologiques qui lui sont propres. SENSAS change notre rapport aux objets culinaires quotidiens. Il s'agit d'un service composé d'assiettes, de verres et d'une cloche qui accueille le plat commun. Leurs formes élémentaires s'effacent devant l'expérience des matériaux. De nouveaux comportements apparaissent : humer, scruter, écouter, effleurer, lécher l'assiette...

A travers ces objets, le repas est ressenti par chacun de manière personnelle. SENSAS invite à partager son assiette avec les autres, à échanger ses sensations.
































La cuisine devient le théâtre des sens et l'ustensile, un acteur d'importance.

Les recettes préciseraient alors également dans leurs listes d'ingrédients, les contenants les plus adaptés au plat préparé.





Dictionnaire non exhaustif des collisions sensorielles

							
charmeur	poudré	cordial	nimbé	tonique	caressant	charnu	mystérieux
							
ténébreux	authentique	ravissant	gracile	moqueur	enjoué	escarpé	vélocé
							
furtif	détonnant	âpre	généreux	aérien	grinçant	docile	désinvolte
							etc ...
sinueux	tourmenté	agile	épineux	fourbe	ouaté	futile	

COHÉSION, SOCIALE

D'après le rapport européen de la TASK force de Haut niveau de la Cohésion sociale au 21^e siècle « La cohésion sociale est la capacité d'une société à assurer le bien être de ses membres, en réduisant les disparités et en évitant la marginalisation ».

Nos sociétés traversent une période de métamorphose radicale dans laquelle les valeurs structurantes traditionnelles sont mises en crise.

Le design par essence prospectif et pluridisciplinaire offre, à diverses échelles, des outils permettant de mettre la question de la cohésion sociale au centre de la vie quotidienne.

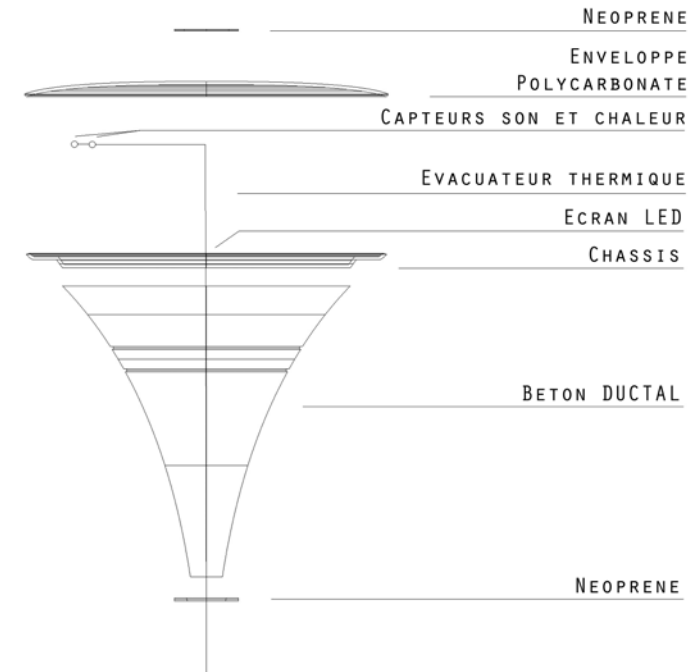
ALBA Beyrouth

Loulou Nassif | Arpie Gueukdjian | Yara Maalouli

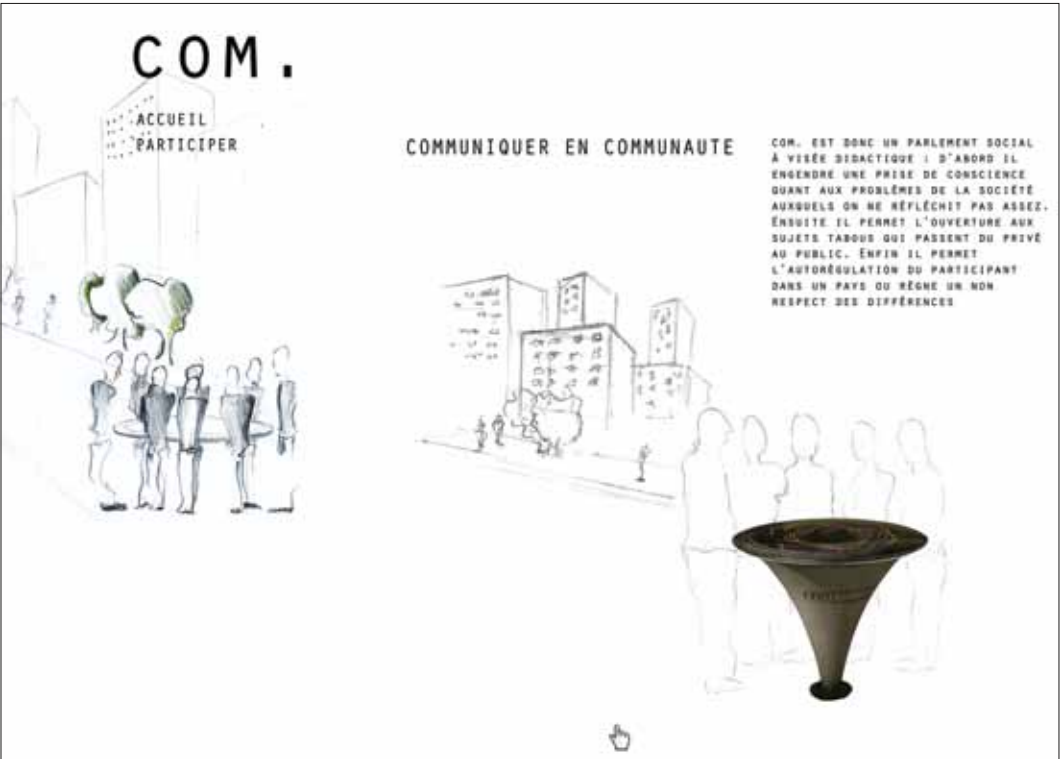
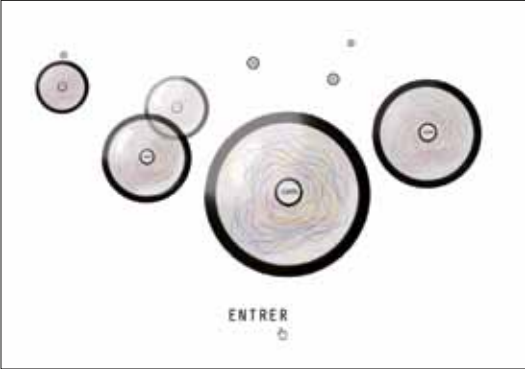
com.

COM. est un outil de communication, un mobilier urbain accessible à tous, un parlement social. Il s'agit d'un écran rond, inspiré de l'idée de « table ronde », autour duquel se retrouvent des individus pour débattre un thème d'actualité pré-défini. Il est placé dans différentes régions du Liban, dans des espaces publics. Trois graphiques (jaune, magenta et cyan) représentant le débit de parole, le volume, la gestuelle figurent sur la surface de l'écran. Les graphiques évoluent au cours du débat. Il offre une représentation de l'implication physique des participants et d'un l'impact d'un thème dans une région donnée.

Le thème quotidien de discussion est lancé sur la site www.com.lb où l'on s'inscrit également au débat. Aucun sujet n'est a priori exclu. La synthèse du graphique est disponible sur le site. L'anonymat des participants au débat COM. sera respecté.



prototype



prototype

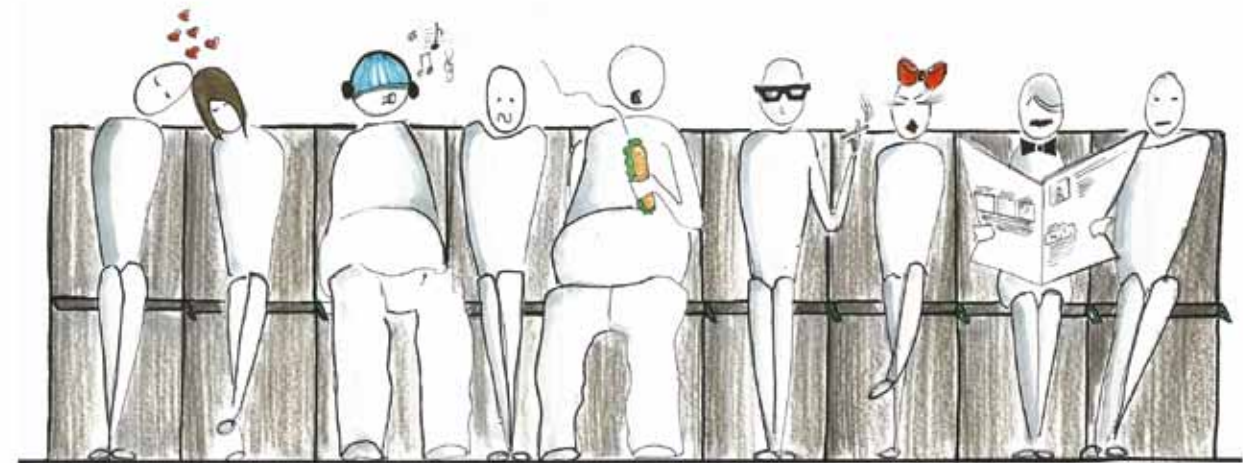
ALBA Beyrouth

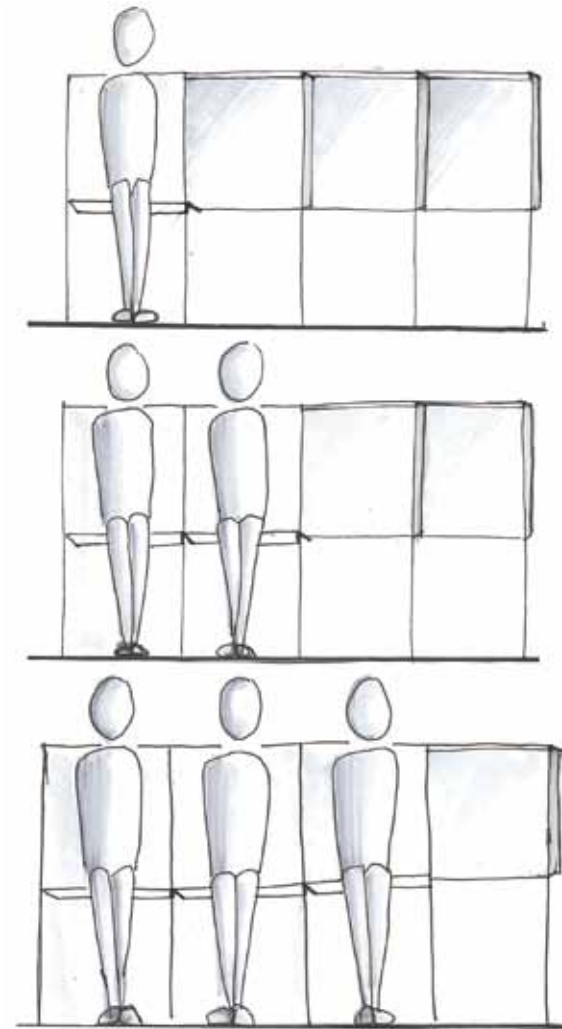
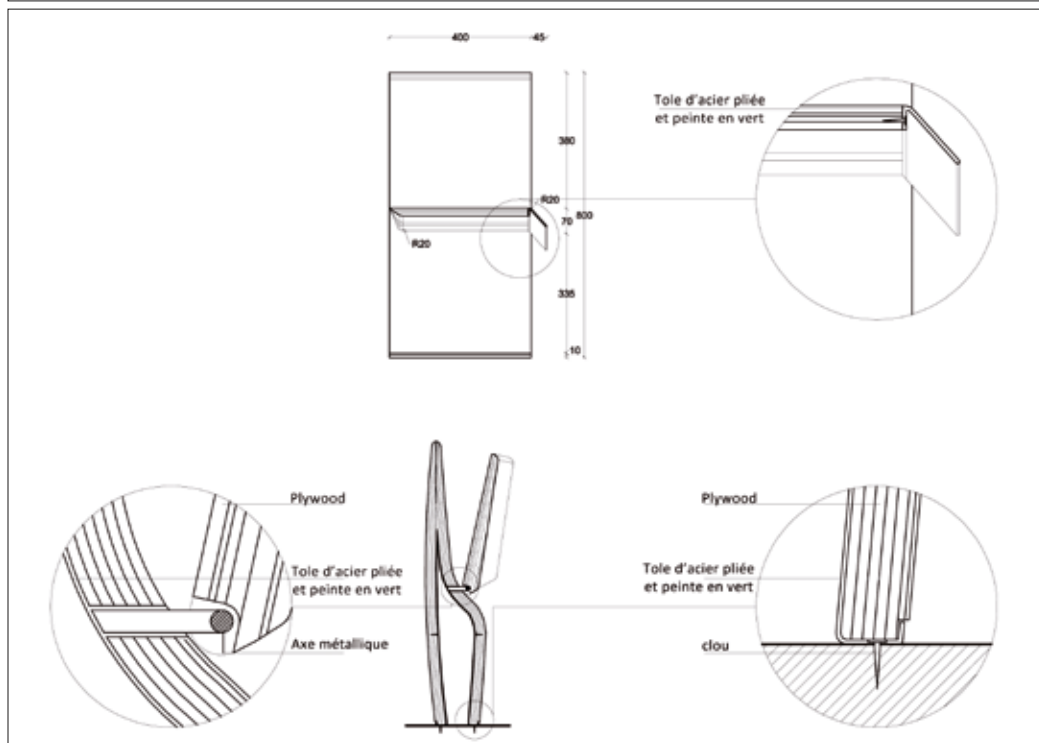
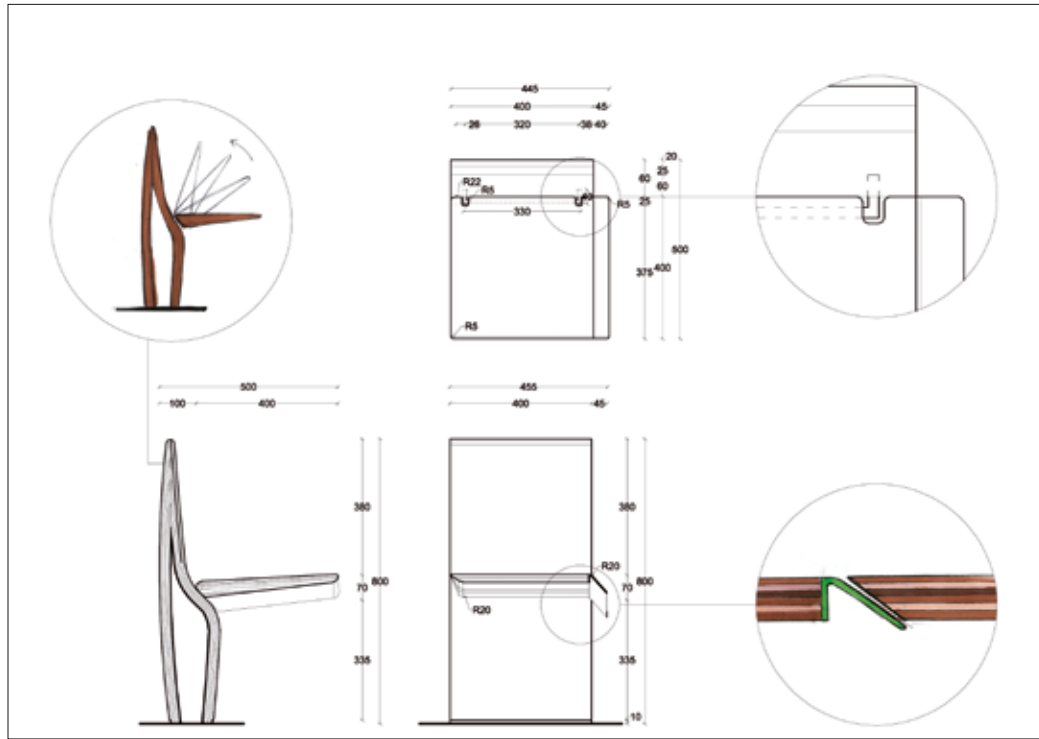
Tamara Barrage | Elsa Osta



sit !

SIT est un banc public formé d'un module pour une seule personne. Il peut être plus ou moins long en fonction de la commande. SIT est réalisé de plusieurs layers en plywood adjoints à une tôle métallique peinte en vert, elle-même reliée au sol par des clous. Les assises ne peuvent s'ouvrir que l'une après l'autre. Ainsi, la deuxième personne arrivant dans le lieu et voulant s'asseoir n'a d'autre choix que de s'installer à côté de la personne déjà assise et ainsi de suite. Ce banc incite à la promiscuité.



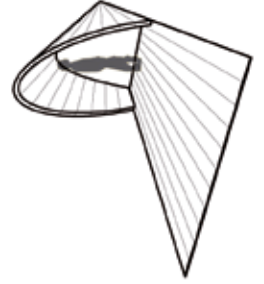
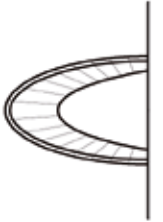
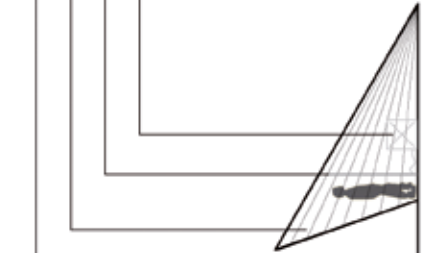
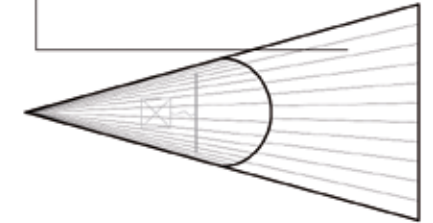
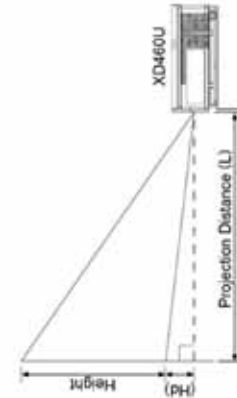
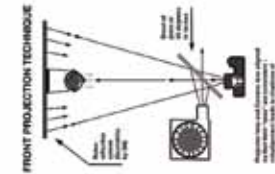


ALBA Beyrouth

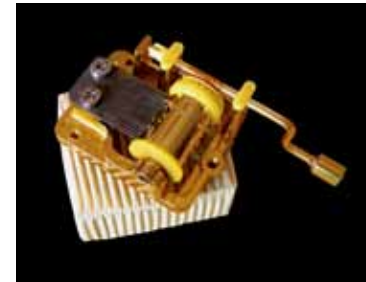
Lea-Rosa Kirdikian | Vrouyr Joubanian

*pruh-jekt

PRUH JEKT * à l'apparence d'une bouche ouverte émergeant du sol de la ville. Toute personne peut y entrer. A l'intérieur un écran tactile en miroir, donne l'opportunité à chaque personne de s'exprimer et de s'adresser, en tant qu'individu, à la masse. Intégré à l'écran une caméra capte l'image de la personne, les phrases qu'elle veut dire sont ensuite mixées à l'image. Le mix est envoyé à un transmetteur. Ces informations sont ensuite transmises à un projecteur haute résolution, placé sur le toit d'un immeuble. Le message est enfin projeté sur la façade de l'immeuble d'en face. Chaque personne peut choisir l'immeuble qui accueillera sa projection à l'intérieur d'une liste. Les personnes illétrées sont aidées par un programme qui traduit les paroles en mots écrits. Chaque message est projeté environ 10 minutes sur la façade de l'immeuble.



plaques miroirs, fixées sur un tapis en caoutchouc anti-shock
plaques miroirs, fixées sur structure métallique
touch-screen interface en miroir, avec caméra et programmes intégrés
boîte wireless transmettant l'image et le text au recepleur



TWING balançoires musicales

La cohésion sociale s'exprime à travers un accord entre individus.

TWING prend les gens au mot de la cohésion, et leur demande de s'accorder.

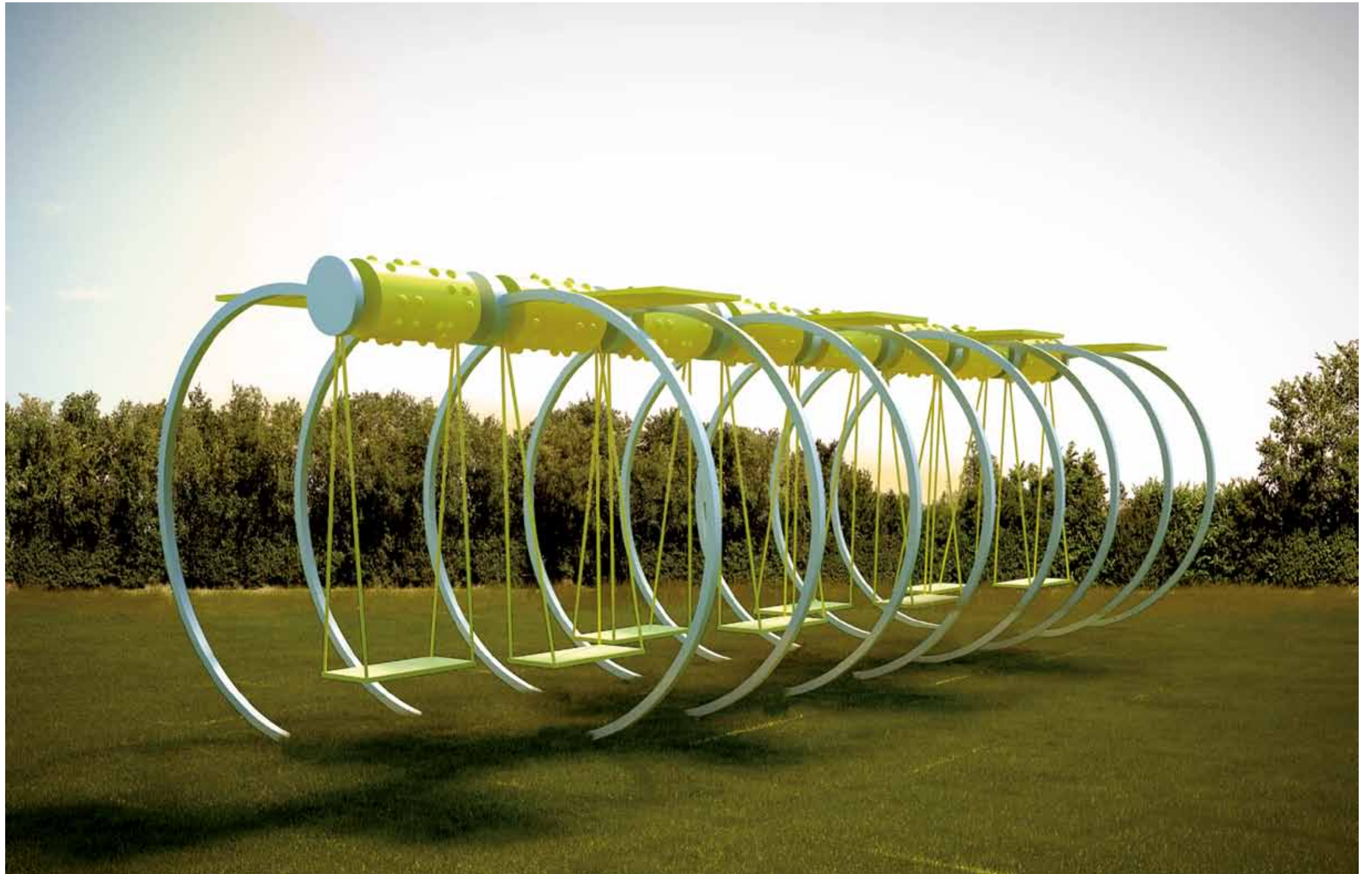
Les balançoires disposent d'un mécanisme de boîte à musique activé par l'énergie cinétique que génère le mouvement de va-et-vient.

Les balançoires deviennent alors des instruments de musique.

Chacune joue une partition à sa vitesse. Afin que le jeu des multiples balançoires ne produise pas une cacophonie, les usagers sont amenés à se mettre au rythme afin d'accorder leurs instruments.

Les balançoires musicales sont installées dans l'espace public et sont libres d'accès.





Copyleft

Sabam est une organisation belge dont la tâche principale est de collecter, distribuer, administrer et manager tous les copyrights en Belgique et dans d'autres pays avec lesquels des accords de réciprocité ont été passés. Récemment, le copyright sur les chansons d'enfants a été ajusté. Les mères d'accueil, les babysitters, entre autres, devraient s'acquitter d'une taxe pour passer des chansons aux enfants.

L'objectif de COPYLEFT est d'attirer l'attention sur les effets négatifs de l'application des lois relatives au copyright et ce en relation avec la protection de l'enfance.

COPYLEFT veut encourager l'interaction entre les adversaires et les défenseurs. Les personnes directement impliquées (des parents aux juristes et aux enseignants) sont la clé pour designer une solution.

Notre intention est de mettre les chansons d'enfant de Copyleft sur un CD.



KHLIM Genk

Nicolas Schepers | Patrizio Lo Forte | Dennis Janssen

deadframed

Les jeunes gens ont des vies très actives. Ils sont souvent trop occupés pour appeler leur mère ou leur grand-mère, pour prendre le temps d'écouter tout ce qu'elles ont à dire. En plaçant une image d'elles sur leur bureau, les jeunes gens ne culpabilisent pas de ne pas les appeler, ils pensent à elles en voyant la photo.

DEADFRAMED entend construire un pont au dessus de fossé qu'il y a entre la photographie souvenir et le fait de rester en contact. La photographie est initialement celle de votre grand-mère par exemple, mais aussi longtemps que vous ne l'appellez pas, vous voyez ce qu'il arrive si vous perdez contact avec elle. Jour après jour, son portrait se détériore jusqu'à devenir bien plus un zombie que votre grand-mère.

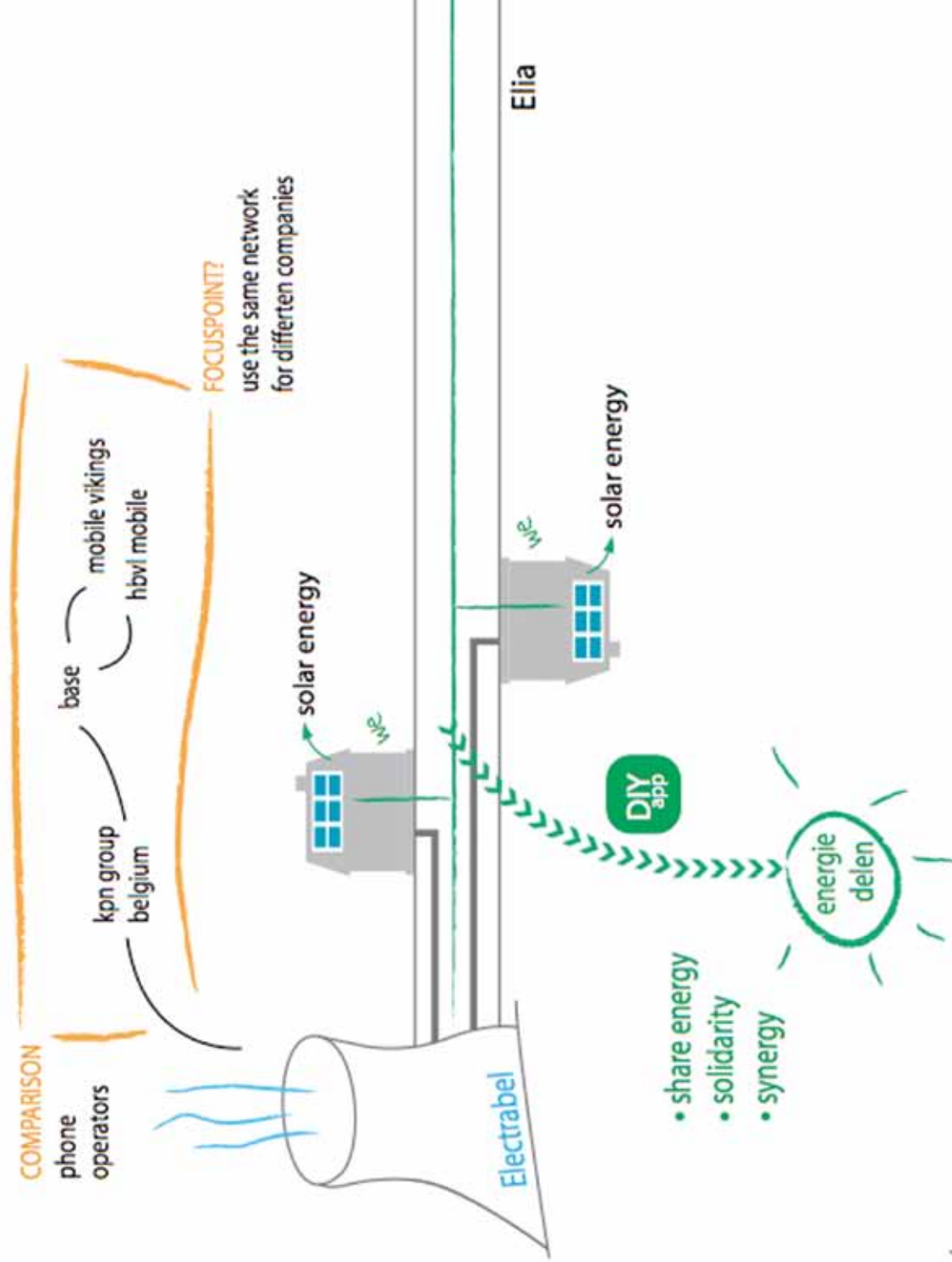
Se sentant honteux que les choses soient allées si loin, le propriétaire du portrait n'a plus d'autre choix que d'appeler sa grand-mère. En le faisant, la photographie reprend son aspect initial.



energy sharing

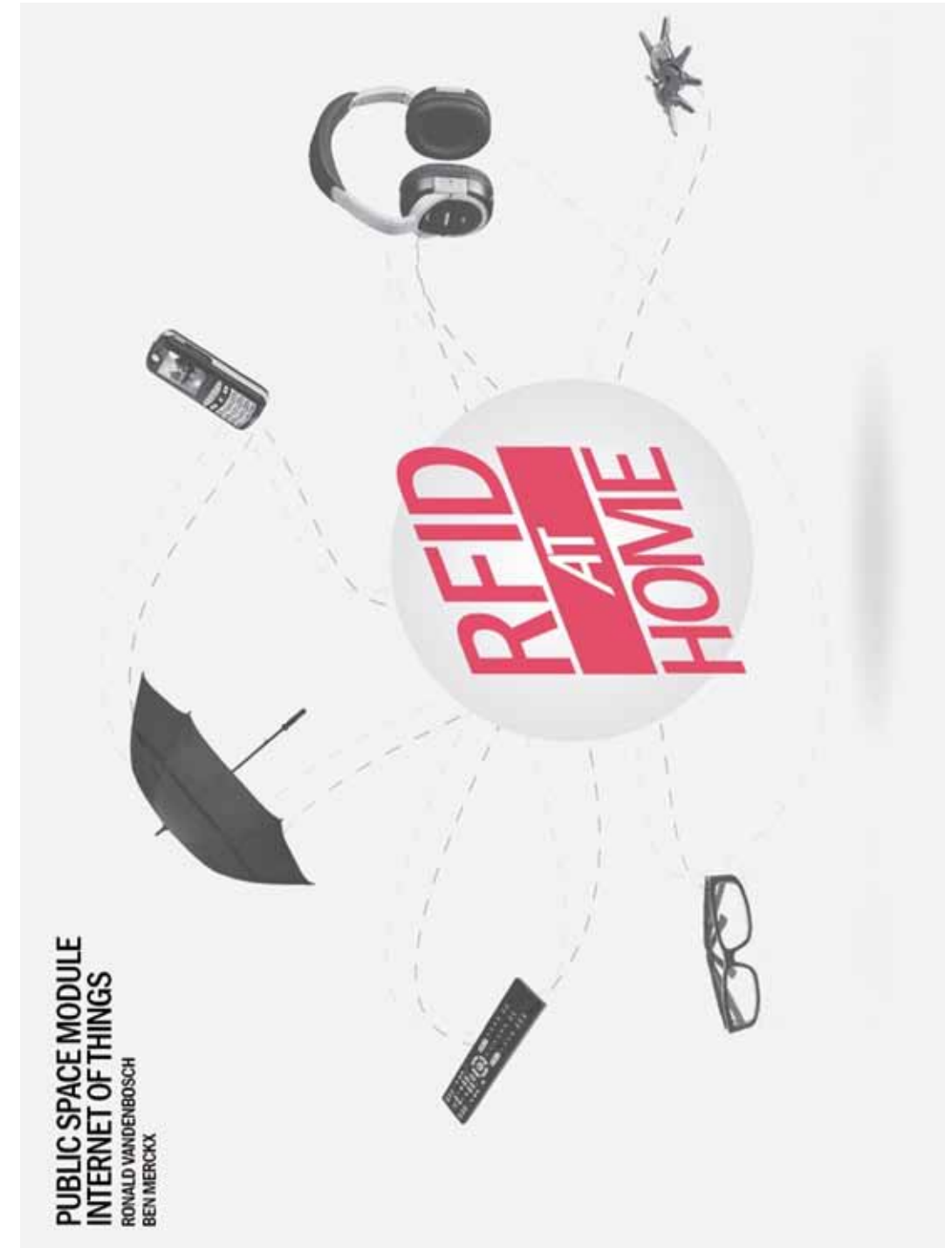
Gouvernement, solidarité et partage d'énergie sont les mots clés de ce projet. En Belgique, à cause d'une dérégulation politique, le nombre de personnes qui ne parviennent pas à payer leur facture d'électricité croît sans cesse. Il y a près de 70 000 cas enregistrés de familles qui ont des difficultés à payer leurs factures d'électricité. Des recherches montrent qu'un foyer moyen a besoin de 980 euros pour subvenir à ses besoins premiers. L'énergie est l'un de ces besoins basiques mais tout le monde n'y a pas accès. La solidarité pourrait bien être une solution pour régler ce problème. Le point de départ du projet est l'énergie solaire. L'énergie solaire peut être emmagasinée, et l'énergie excessive peut être vendue à une compagnie. Le projet entend créer une application qui permettrait de partager l'énergie avec des gens qui n'y ont pas accès. Pour cela, des collaborations avec des compagnies de l'énergie (par exemple l'OCMW belge) s'imposent, car ce sont elles qui disposent des données requises pour mettre en route l'application.

Chaque famille devrait donner au moins 1% de son stock d'énergie. Le meilleur scénario serait que les compagnies démultiplient cette proportion. L'idée est ici que tout le monde ressorte gagnant de cette situation.



RFID

RFID AT HOME est un portail interactif en ligne qui connecte les personnes qui expérimentent déjà les radio-étiquettes domestiques (Radio Frequency Identification tag) et celles qui voudraient essayer. Il permet un échange facile d'information sur ce sujet. Le prix des radio-étiquettes ne cesse de baisser et les applications possibles des radio-étiquettes est sans fin. C'est un marché qui est sur le point d'exploser. Les premiers kits pour utiliser les radio-étiquettes chez soi sont déjà disponibles. Les projets existants vont de Kit RFID gadget à la boîte à outil complète comme Touchatag. Généralement, ce genre de boîte à outil sont accompagnés d'un site web offrant des applications pouvant être utilisées avec des fournisseurs matériels et logiciels. Les Radio Frequency Identification (RFID) vont devenir très présentes dans nos vies, que l'on y soit attentif ou non. C'est pourquoi de plus en plus de personnes vont commencer à expérimenter ces technologies, et pourraient avoir besoin de l'aide d'utilisateurs plus aguerris. Le portail RFID domestique offre aux gens un espace virtuel commun dans lequel ils peuvent explorer ensemble les possibilités des radio-étiquettes dans un environnement domestique. Le portail comporte une liste de projets, divisée en catégories, ce qui facilite la navigation. Une autre section du portail sera dédiée à des publications personnelles postées par des personnes adoptant une position critique sur l'usage domestique des radio-étiquettes.



KHLIM Genk

Chris Muller | Bram Molenaers | Sam Weckx

storestrolling the internet of things

Il y a plus dans un objet que ces propriétés matérielles. Le contexte culturel, social et économique d'un objet est tout aussi signifiant. STORESROLLING est un service pour les magasins vendant des objets d'occasion, sur ces objets sont apposées des étiquettes où une histoire est inscrite. Les clients du magasin peuvent participer en mettant des étiquettes, en parcourant les histoires sur les étiquettes placées, en les réinventant ou en les commentant. Ainsi, les objets deviennent des collections d'histoires. STORESROLLING transforme donc une magasin de seconde main en un environnement riche d'histoires fictives et non fictives.

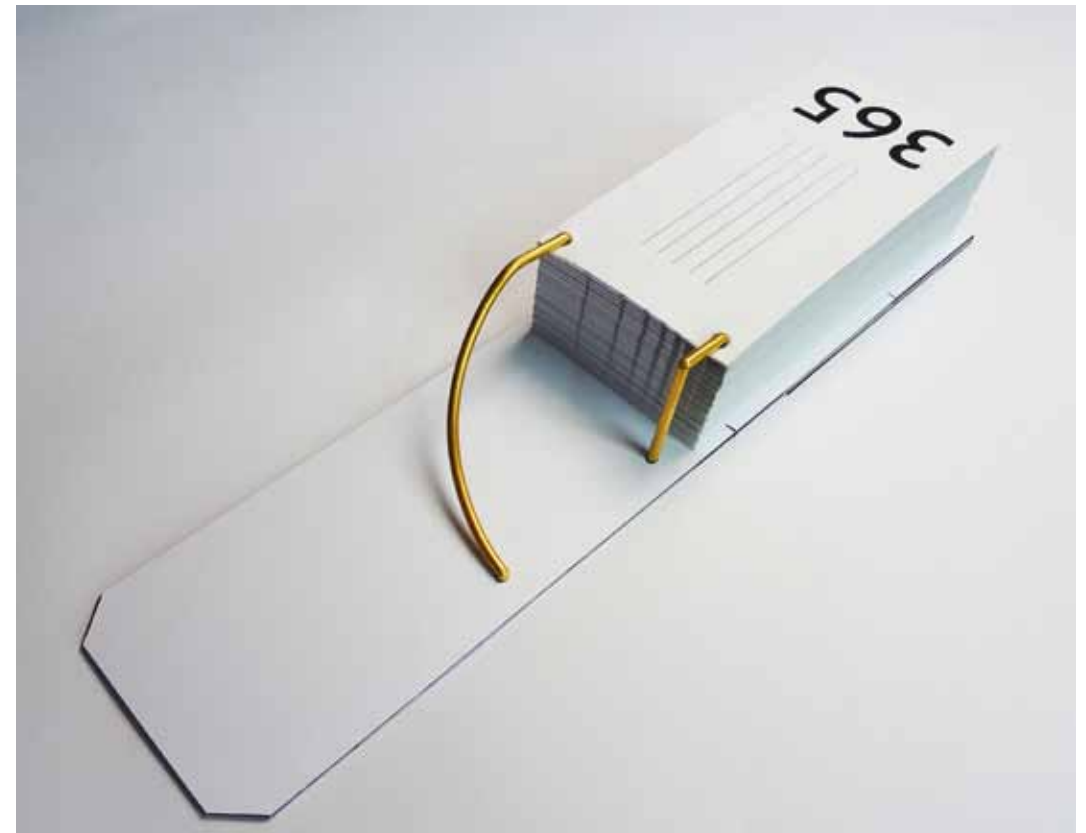


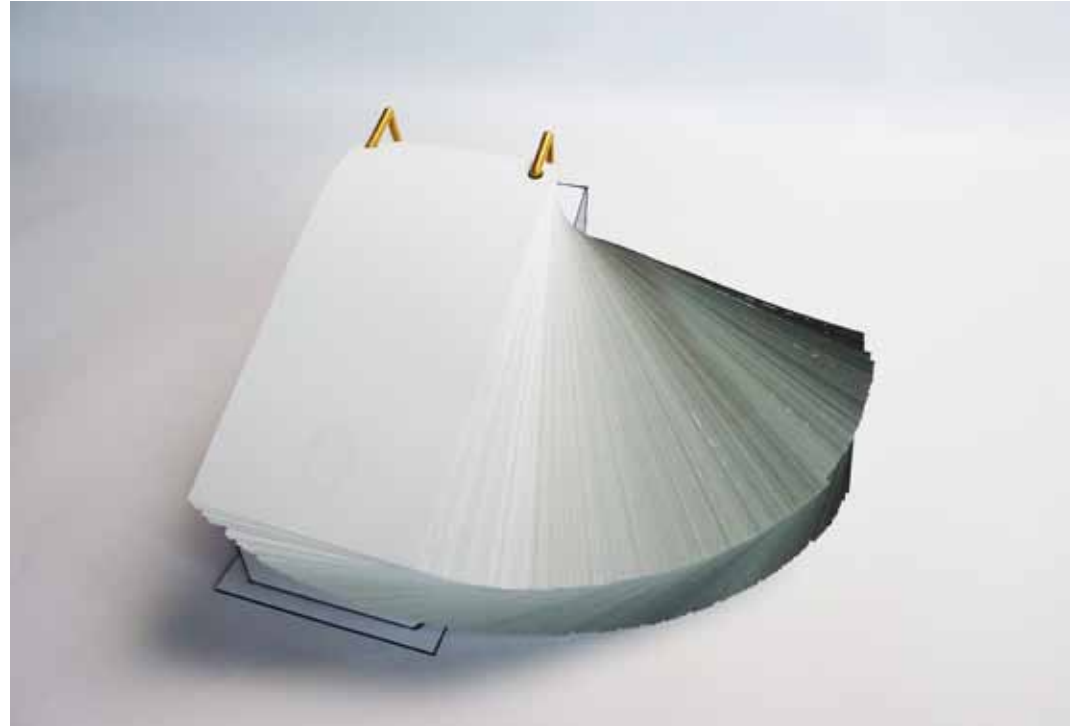
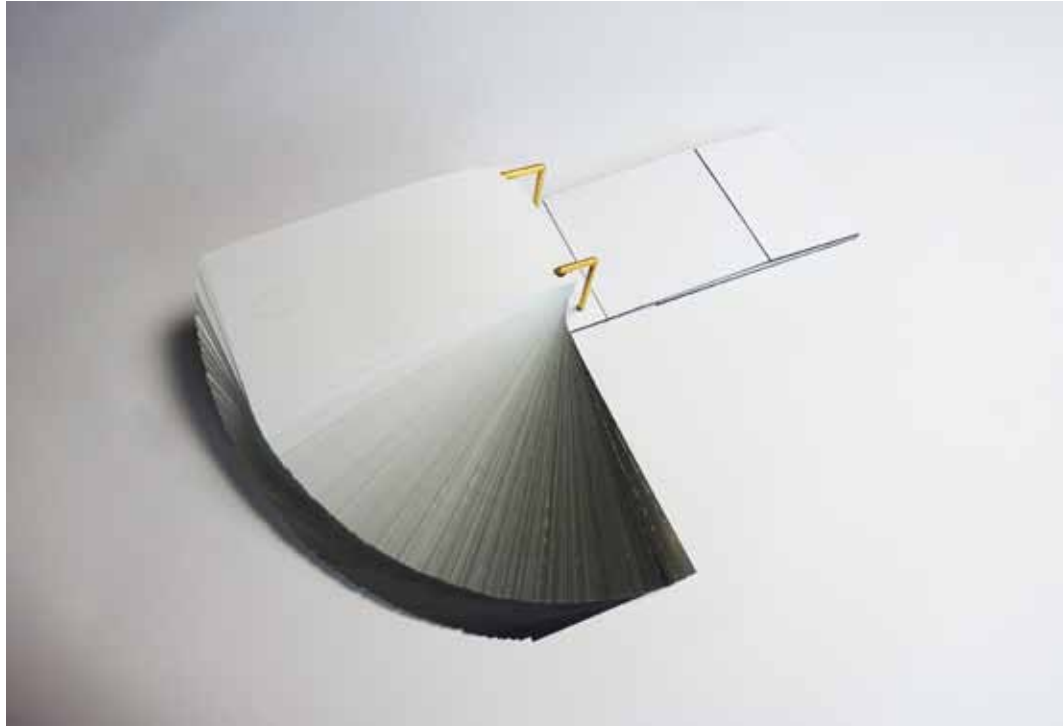
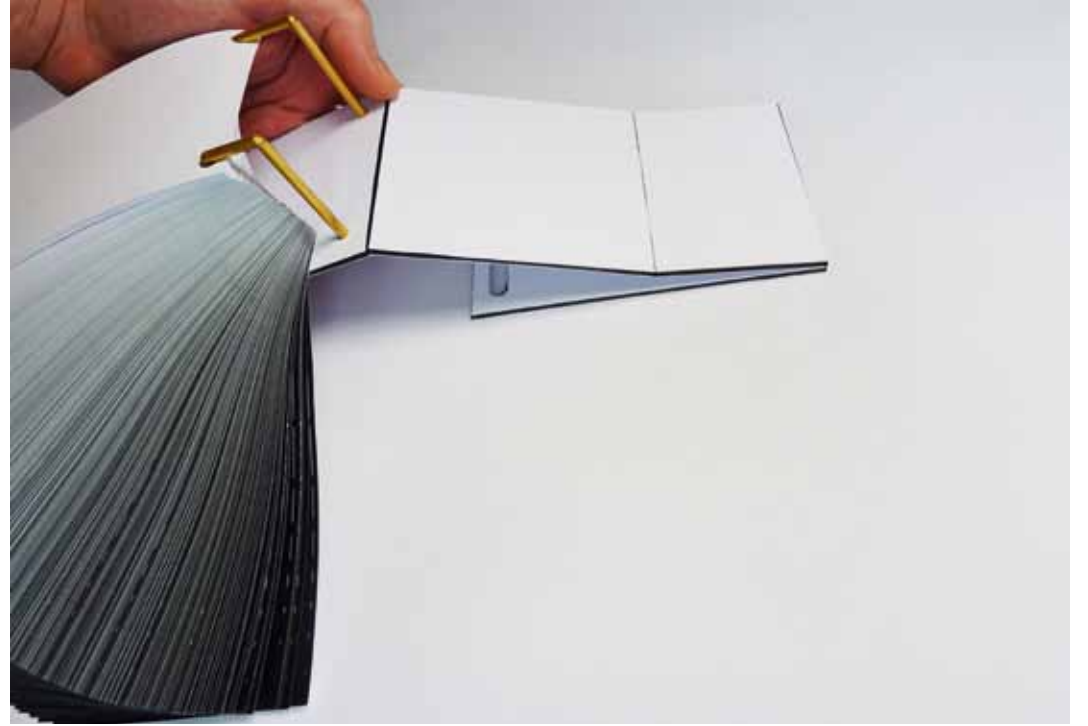
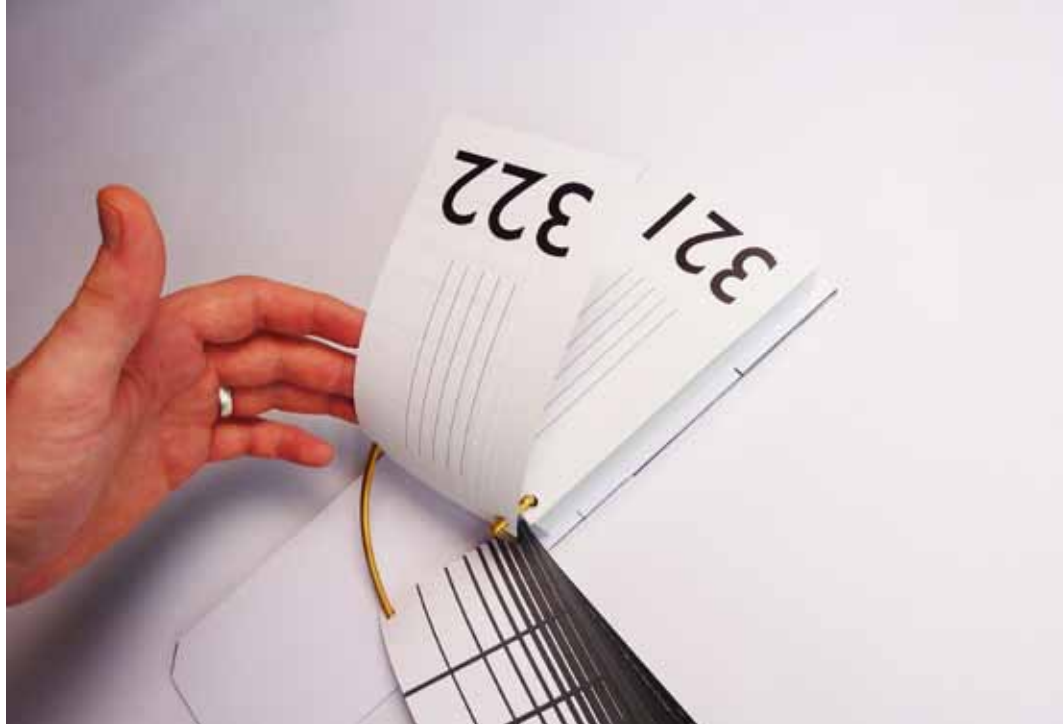
GESTION DU TEMPS

« Rentabilité », « productivité », « efficacité » trois maîtres mots qui sonnent comme une invective et dont l'impact, du monde du travail, a rapidement gagné la sphère privée. Dans une société d'hyper sollicitations, les individus sont constamment en proie à l'impératif de la gestion du temps, ne serait-ce que pour pouvoir simplement libérer du temps. Le design peut-il offrir des solutions autour d'une notion aussi abstraite que le temps ?

a calendar at a glimpse

Le temps s'efface, le temps disparaît... Pourquoi le passage du temps ne se matérialiserait-il pas sous une forme positive, loin des images associées à l'usure, la consommation, la disparition? A CALANDAR AS A GLIMPSE est un calendrier de bureau qui convertit physiquement et visuellement son utilisation. L'objet acquiert une présence majeure au fil du temps; plus le temps s'écoule plus il devient plus visible.





one hour ticket

A Bruxelles, les tickets de transport (STIB) ont une durée d'une heure et, souvent, l'heure peut se consommer, lors de changements de lignes, en temps d'attente variables... ONE HOUR TICKET est un projet visant à peupler ces temps d'attente. Lorsque le ticket est validé (Page 1/5), un parcours dessiné sur le plan de la ville au verso du ticket est imprimé. Cette encre possède une durée de vie d'une heure; lorsque le parcours dessiné sur la carte a disparu (Page 4/5), mon trajet arrive à expiration. Une gradation de la densité de l'encre est imprimée au verso: elle m'indique approximativement le temps qu'il me reste pour réaliser mon parcours (Page 1/5). Mais le parcours imprimé est un parcours qui n'existe plus : vieille enceinte de la ville, anciens trajets empruntés par les transports ou routes empruntées par les pèlerinages (Page 2/5). Plusieurs parcours viennent se superposer au mien, le temps d'une heure. Ils figurent fugitivement l'héritage culturel de la ville que je traverse. Le ticket est réutilisable indéfiniment puisqu'à chaque fin de parcours il se trouve à nouveau vierge.

Étape 1 : Achetez un ticket.

Étape 2 : Composez votre ticket.

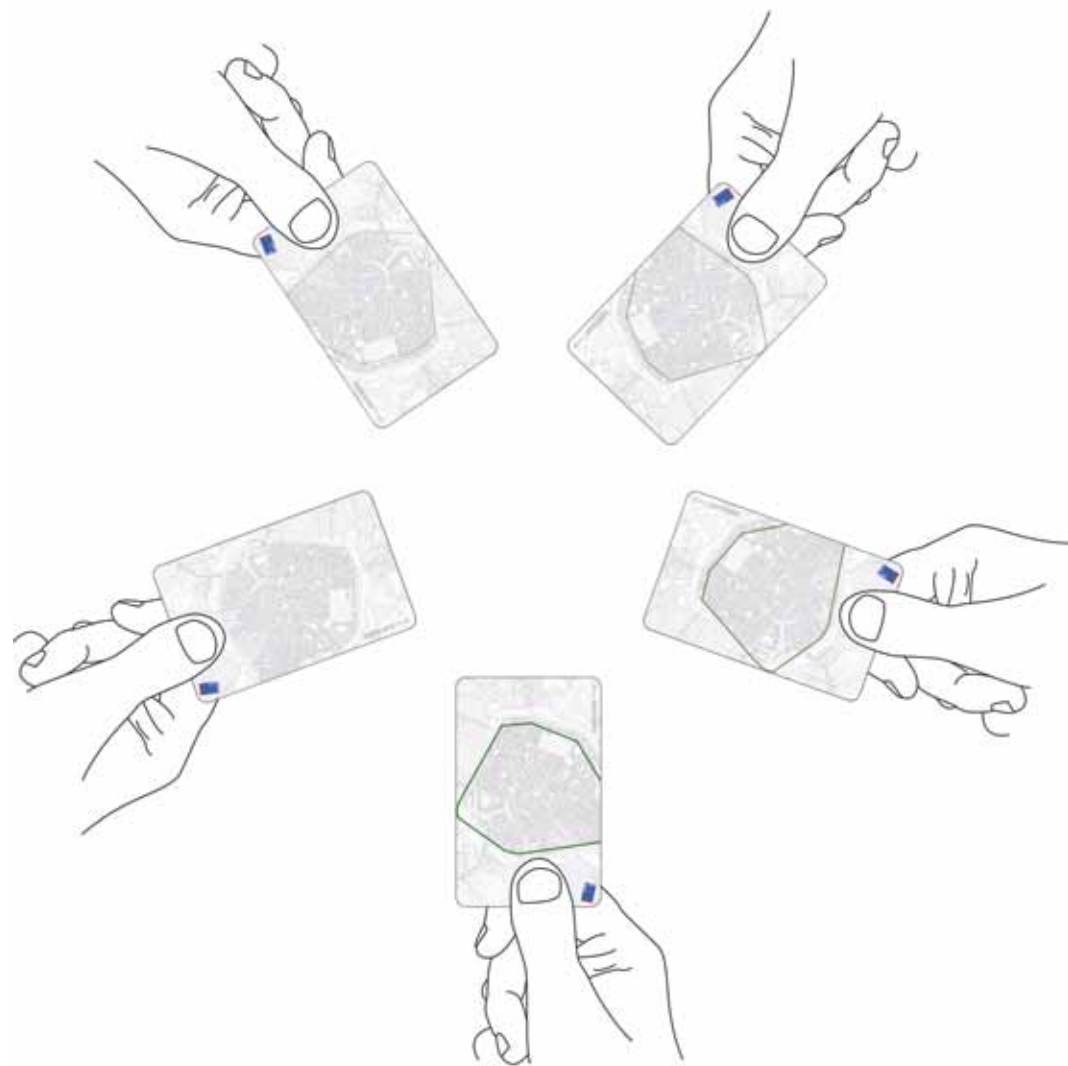
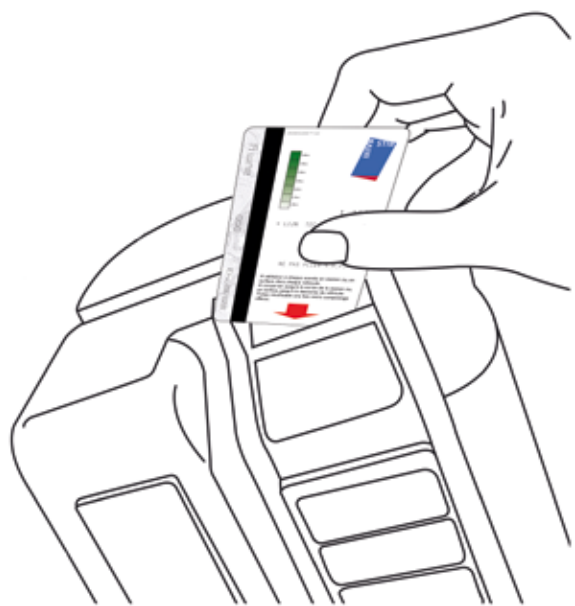
Étape 3 : Une fois votre ticket validé, au recto plusieurs parcours viennent se superposer sur les anciens réseaux routiers.

Étape 4 : Vous disposez d'une heure pour parcourir le trajet de votre choix.

Étape 5 : Une fois votre heure de validité terminée l'encre s'efface et votre ticket n'est plus valide.

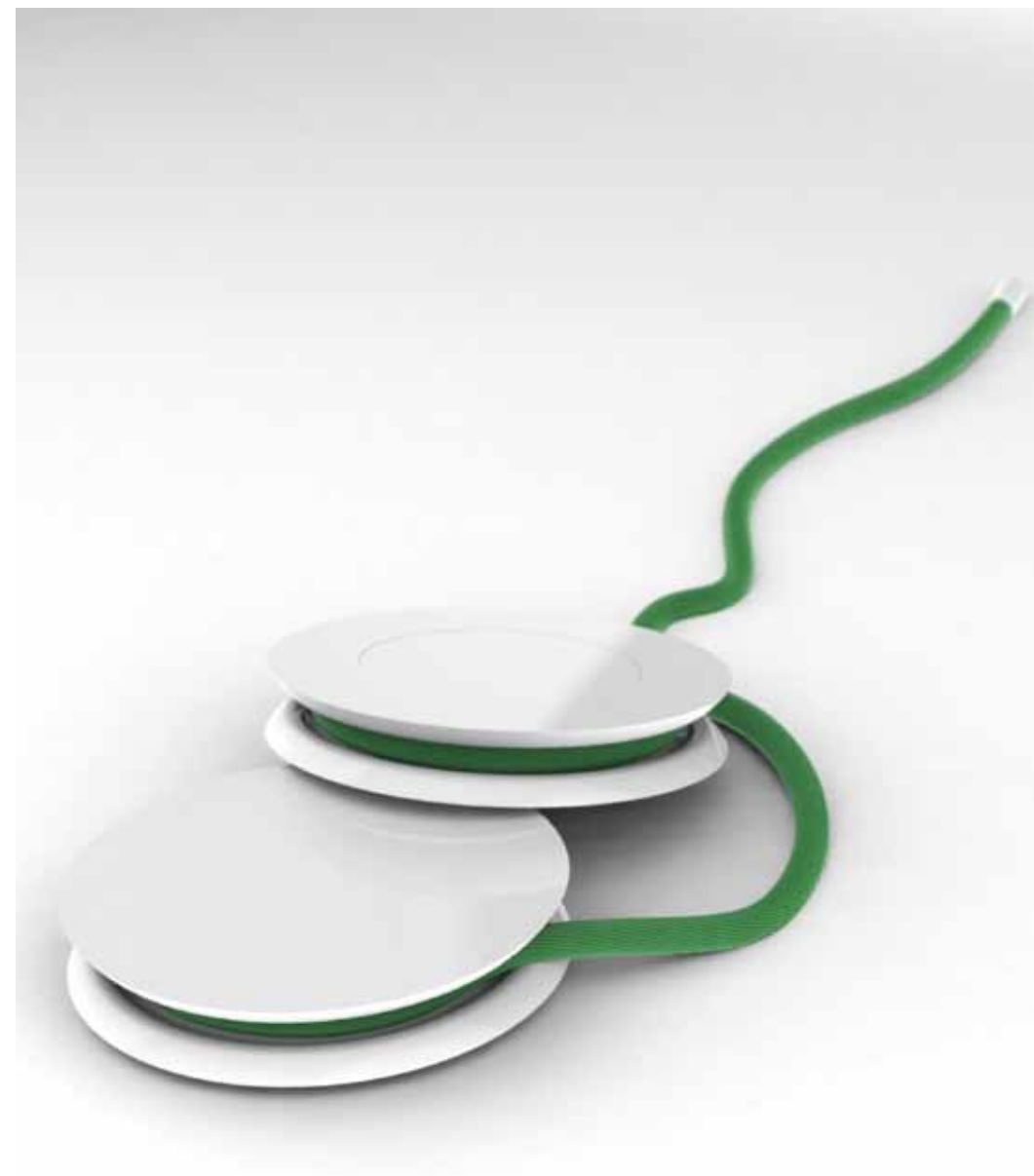
Étape 6: Re-composez votre ticket pour effectuer un nouveau voyage (ticket réutilisable).

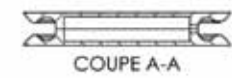
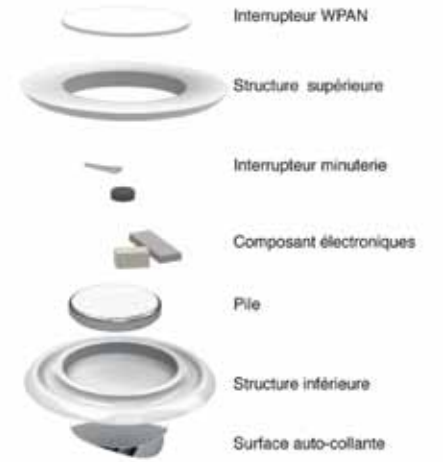
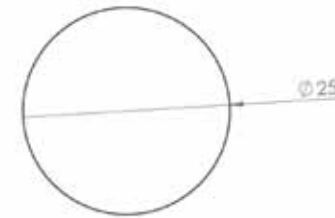
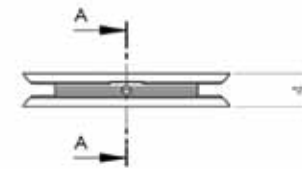
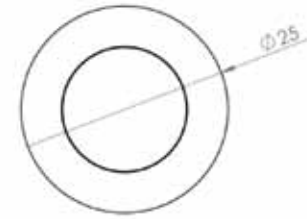
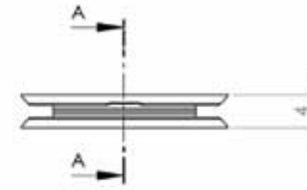
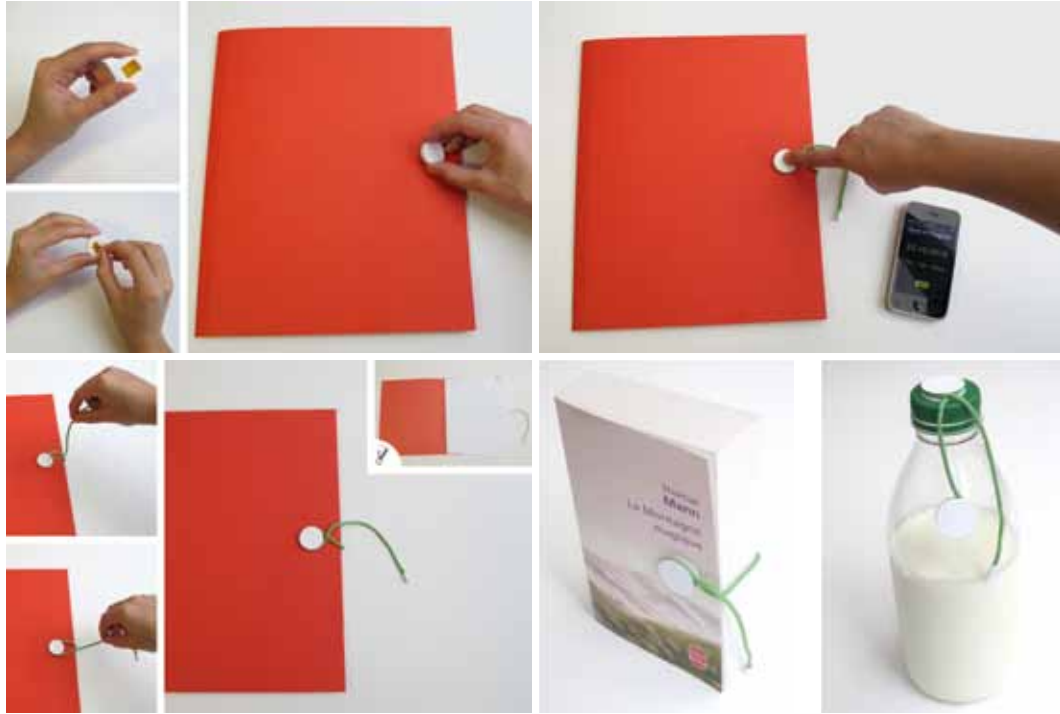




open your Time

OPEN YOUR TIME (photo 1/6) s'utilise de la manière suivante : Lors de la première utilisation la protection de la surface autocollante est retirée et la pastille est appliquée sur l'objet souhaité (photo 2/6). En déroulant le fil qui entoure la pastille, la minuterie interne est activée (photo 3/6). Après utilisation, le fil est à nouveau enroulé et la minuterie s'arrête. L'objet comptabilisera toutes les manipulations (donc le temps accumulé) jusqu'à qu'il soit réinitialisé. Pour connaître le temps accumulé, il suffit d'approcher l'objet d'un ordinateur ou d'un Smartphone (photo 4/6). L'objet OPEN YOUR TIME peut s'appliquer sur divers objets qui réclament une attention particulière quant à leur usage dans le temps : un roman ouvert il y a trop longtemps et jamais achevé, une bouteille de lait dont la date d'ouverture nous échappe, etc (photo 5/6). Enfin, OPEN YOUR TIME est composé de deux pastilles: la première est structurée par deux éléments dans lesquels viennent se glisser la minuterie et l'émetteur Bluetooth ; la seconde accueille le cordon d'attache (photo 6/6).





things done and broken dreams

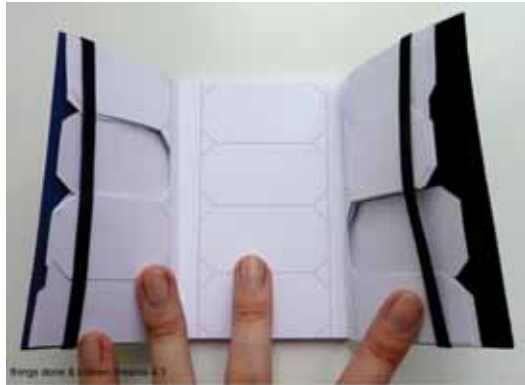
“One day you find out ten years have got behind you, no one told you when to run, you missed the starting gun. You run to catch up with the sun, but it's sinking, racing around to come up behind you again. Every year is getting shorter, never seem to find the time. Plans that either come to naught or half a page of scribbled lines ...”
(R. Waters)

Lorsque nous regardons rétrospectivement notre agenda, nous pouvons être surpris du nombre de tâches planifiées qui n'ont pas été accomplies. Quelle est la proportion des activités inscrites et qui n'ont jamais vu le jour?

THINGS DONE AND BROKEN DREAMS est un (double) carnet construit autour de ce paradoxe. A la fin d'un cycle prédéfini, l'objet se dissocie naturellement entre tâches effectuées ou non, chaque partie constituant un nouveau carnet.

Comme s'utilise-t-il ? On écrit toutes les tâches à accomplir (Fig. 3.1); celles qui ont été réalisées sont détachées (grâce aux marques micro-perforées) et rabattues du côté de la couverture noire (“Done”); les autres s'alignent du côté bleu (“BROKEN DREAMS”) (Fig. 3.2). Pages après pages, le carnet se dissocie en deux carnets distincts (Fig. 4.2). Le carnet b

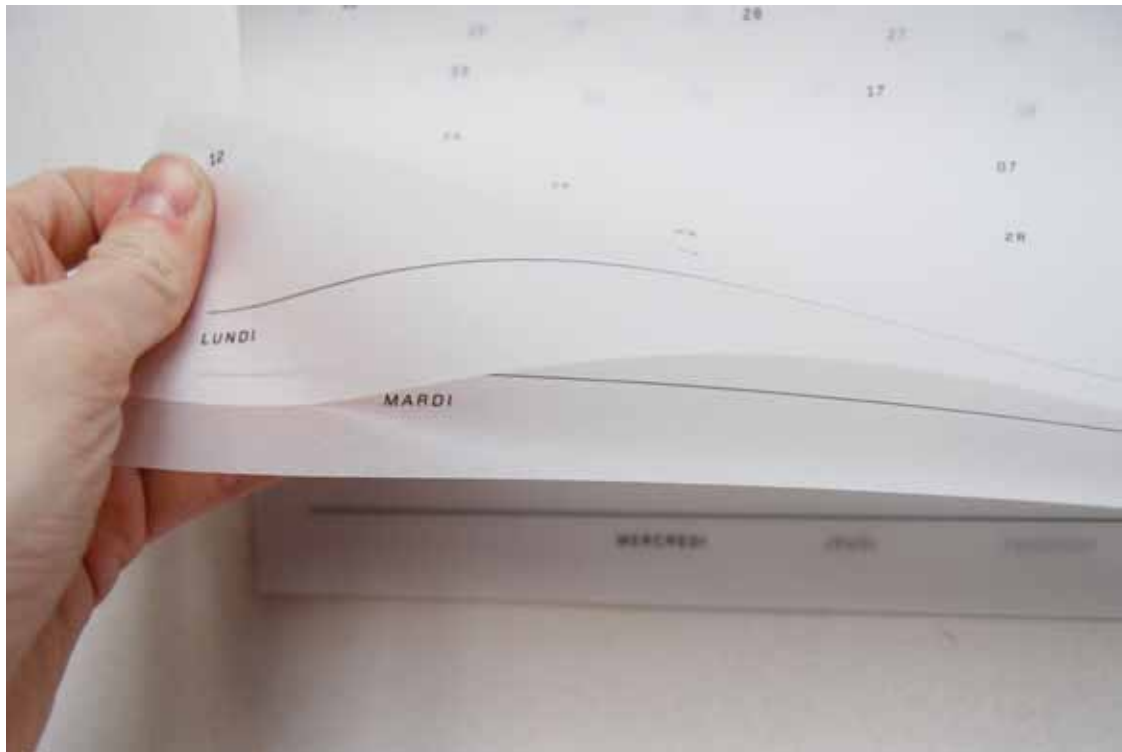




vestiges du temps

La perte de mémoire est un phénomène courant et ces pertes annoncent parfois de plus graves maladies des maladies plus graves. Notre conscience du temps repose en grande partie sur notre mémoire: conscience du jour, de la date, de la succession des jours, de la chronologie des événements... LES VESTIGES DU TEMPS consiste à stimuler et entretenir la mémoire du temps précisément. Il vise à prévenir l'oubli et à stimuler la mémoire quotidienne. Il compte 6 pages, chacune d'elles totalisant l'ensemble d'un même jour de la semaine (plus le week-end) pour une année entière. Les séquences semaine ou mois sont à reformuler constamment; elles ne sont pas donner comme telles mais intelligibles par l'effort de mémorisation.





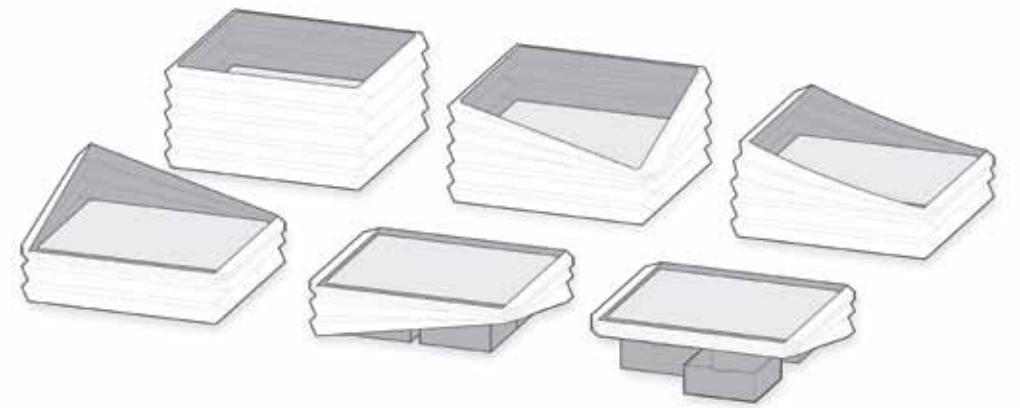
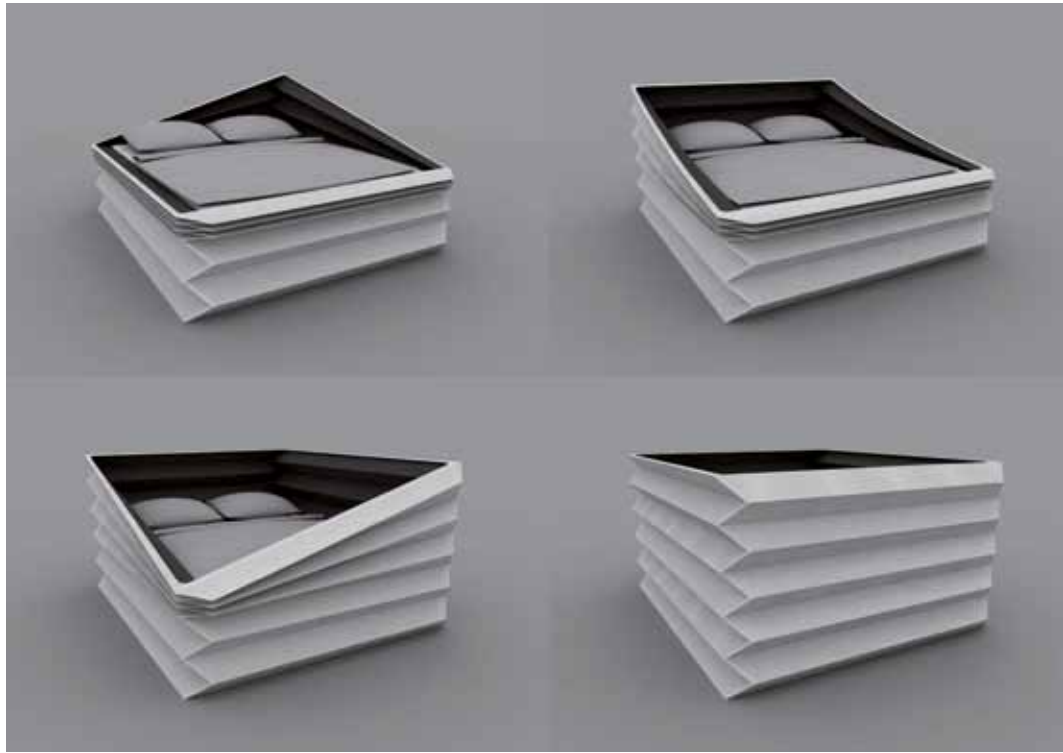
La construction de l'habitat fut longtemps l'apanage de l'architecte, il revenait au designer d'en meubler l'intérieur. Les questions relatives à la domesticité dépassent aujourd'hui largement ce jeu de rôles, et les synergies entre le dehors et le dedans se font de plus en plus nombreuses. De la standardisation, nous revenons à des impératifs de singularisation. La mobilité accrue impose aussi de revoir la notion d'habitat pérenne et les questions d'adaptabilités ne s'épuisent pas dans la pluri-fonctionnalité des objets.

HABITAT

bellow bed

Notre mode de vie contemporain, de plus en plus mobile, nécessite une approche plus polyvalente de l'aménagement domestique. En pensant que les meubles sont des objets qui définissent l'espace, il est possible de regagner des zones spécifiques même dans un habitat ouvert. Le BELLOW BED est désigné pour être la pièce la plus intime de la maison. Cette coquille douce et flexible crée une chambre discrète. Mais, à la différence d'une chambre faite de briques et de ciment, elle peut s'effacer pour se fondre dans l'environnement de l'habitat. Que l'on veuille lire, regarder la TV, laisser son esprit divaguer ou faire l'amour avant de sommeiller, Le BELLOW BED crée une structure d'ambiance transitoire qui s'adapte à tous les besoins. Le design de l'objet combine caractéristiques mobilières et architecturales.



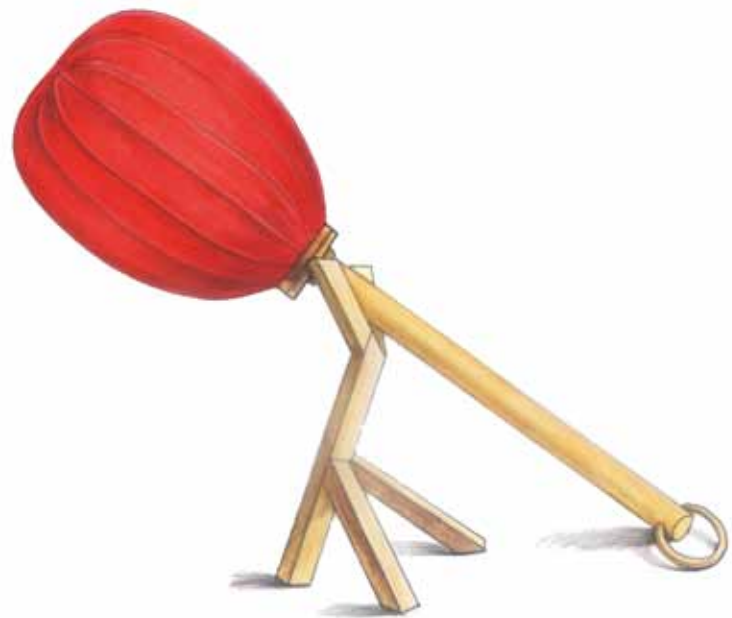


dōng xǐ

L'emphase de l'individualisme en Europe est contraire à l'idéologie sur laquelle est basée la culture chinoise. Jusqu'à la dynastie Ming les meubles chinois ont évolué jusqu'à un design très bien pensé. Les formes sont claires et simples – la fonctionnalité et la forme sont parfaitement combinées. Il est communément admis en Chine que le design Ming est le plus reconnu de toute la tradition du design chinois. Le design moderne européen et le design Ming ont en commun d'être simple et exquis. Dans l'ameublement européen le confort et les aspects ergonomiques jouent un rôle très important. Ce qui n'est pas le cas dans le design chinois. Dans le langage du design chinois il n'y a pas de pluri-fonctionnalité, tous les meubles chinois sont conçus comme des éléments individuels et non comme des éléments combinés.

En analysant les différences et les similitudes entre ces deux cultures, ce projet est devenu un concept design permettant à un Chinois ou à un Européen de voir l'essence culturelle de l'autre.





lantern



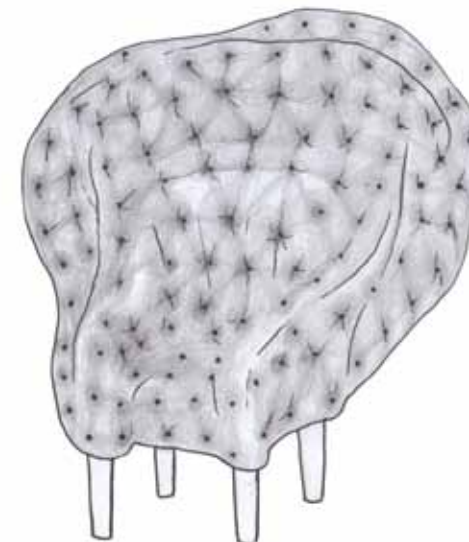
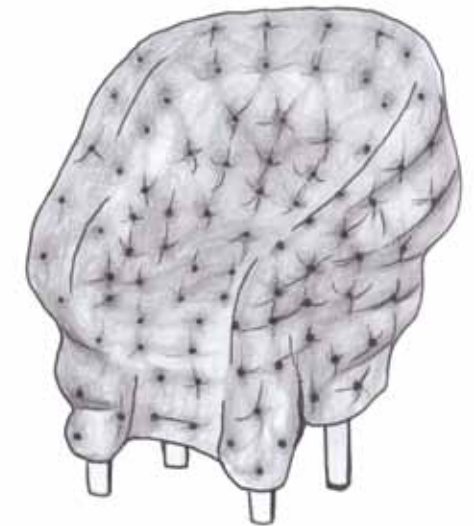
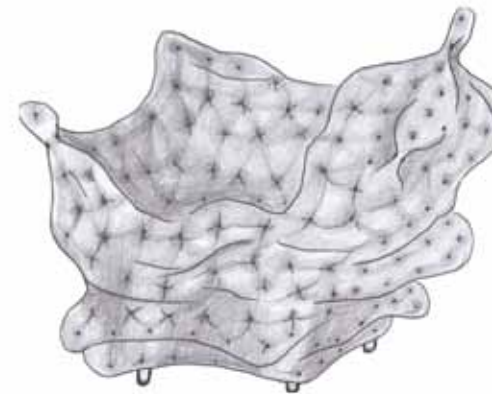
combination

moody

Après avoir subi l'augmentation du nombre d'heures de travail, de voir leurs désirs ne plus trouver de limite, de rechercher partout la fonctionnalité, les gens ne savent plus comment se calmer, lâcher prise. Et c'est sans doute devenu l'un des problèmes majeurs de la société moderne.

Comment les formes peuvent-elles suivre les humeurs et ne pas simplement être rivées aux impératifs de fonctionnalité ? De quelles manières un produit design peut-il relever ce challenge ?

Cette idée en tête, j'ai créé des séries de sièges appelés MOODY. Comme point de départ, j'ai regardé les différents aspects des canapés communs : les formes, les proportions, la manière dont les matériaux sont utilisés. J'ai constaté que la plupart des sièges étaient statiques et raides car, en général, le tissu n'était pas utilisé de telle manière à ce que le tissu déploie pleinement ses qualités et potentialités. Afin de créer des sièges qui puissent épouser les humeurs des usagers, j'ai élargi les dimensions du tissu, je l'ai partiellement détaché du châssis de base et l'impression dominante de statisme a commencé à diminuer. Ainsi, le meuble est devenu aussi flexible que le tissu. En mélangeant les caractéristiques du lit, du canapé et de la chaise, j'ai designé deux meubles mixtes MOODY NEST et MOODY BAG.





stem

STEM (souche) est inspiré par la nature, il évoque la relaxation mais s'inscrit aussi dans un besoin d'agir et d'influencer l'environnement. Inspiré des empilements de troncs d'arbres, ceux que l'on peut trouver en forêt, STEM est un nouveau et atypique genre de meuble. Les différentes tailles des pièces composant STEM et les nombreuses manières dont on peut les disposer offre différentes tailles de sièges, plusieurs niveaux d'inclinaison. Un tronc de 50 cm de diamètre combiné avec un autre de 30 cm compose un siège avec un dossier. Un seul de ces troncs devient banc. Tous les éléments mis ensemble créent un canapé modulable. Chacun peut faire ses propres choix. A la différence des troncs naturels, STEM est léger et peut être très facilement déplacé, ce qui le rend aussi intéressant pour des enfants. Les troncs s'emboîtent simplement en raison de leurs tailles différentes. STEM évoque individualité, flexibilité et confort.





abgeschrieben temporary spaces

Une masse considérable de déchets volumineux est produite chaque année par les pays occidentaux. Ces déchets sont généralement ramassés dans les rues, sur les trottoirs. Ces tas de déchets recèlent des trésors cachés, des objets qui racontent des histoires personnelles et quotidiennes. TEMPORARY SPACE, ce sont ces histoires collectées, rassemblées pour former de nouveaux espaces, ce sont elles qui nous ont inspirées pour un soir, pour quelques heures. En collectant et arrangeant des meubles, des objets plus petits comme de la vaisselle ou des livres, nous avons créé différentes pièces qui ensemble forme un appartement imaginaire composé d'une cuisine, d'une salle de bain, d'un bureau, d'un salon et d'une chambre. L'appartement créé est une sorte de sociogramme de notre société du tout jetable, une composition ou un puzzle, ou même un miroir de notre richesse. Nous l'avons créé à Karlsruhe en cinq nuits. Nous avons documenté ces espaces à travers cinq photographies, utilisant et célébrant, non sans une certaine ironie, ces objets pour la dernière fois. Les photographies ne prétendent pas être des photographies professionnelles mais plutôt des traces ou des documents d'une performance. Jusqu'à présent, il n'y a que cinq photographies de cinq pièces mais nous souhaitons continuer le projet et publier rapidement le « résultat » dans un livre.

Prendre part au Vortex de l'innovation ou non est une alternative majeure que chaque designer doit trancher pour lui-même. Ces photographies ne sont pas seulement le miroir de notre société du tout jetable, elles illustrent aussi les limites et problèmes du design présent et futur.





GESTION DE L'ESPACE

Ménager les mobilités, (ré)orchestrer les circulations de flux, décroïsonner les espaces sont autant d'impératifs actuels de la gestion de l'espace. Les anciens modèles des villes industrielles ont montré leurs limites, nos villes sont contraintes de changer de visage. Les designers sont appelés à inventer des scénarios qui incluent dans ces redistributions d'espaces les préoccupations environnementales, sociales et écologiques.

centre pénitencier

Avec le projet CENTRE PÉNITENCIER, il s'agit d'imaginer des flux et de nouvelles interactions dans une prison ouverte sur le monde. Deux systèmes de prison s'ouvrent graduellement en fait sur la société libre.

Le premier est un système d'îlot artificiel permettant la mise à l'écart des arrivants ou des détenus les plus dangereux. Cet îlot a pour but de vivre en autarcie. Les détenus sont répartis dans de petites unités qui fonctionnent comme des familles. Chaque détenu subvient aux besoins de la communauté (agriculture vivrière, cuisine, entretien). Des formations sont aussi proposées en vue de la réinsertion et du transfert dans la prison « ouverte ». Les visites des familles sont possibles mais le détenu n'est pas autorisé à sortir de l'îlot sauf cas de force majeure.

La prison « ouverte » se situe dans les villes, dans des zones d'activités ou industrielles afin de permettre la réinsertion physique et psychologique des détenus. Les détenus sont invités à prendre part à la vie de la Cité en participant à des associations, en reprenant un travail tout en étant suivi par des psychologues. Dans le cadre de cette prison ouverte les détenus ont aussi des permissions pour renouer des liens familiaux et préparer leur réintégration dans la société.

Dans ces scénarios, nous proposons de nouvelles façons d'aborder les flux et les échanges prison / société. Ces nouveaux principes impliquent des changements dans la gestion de l'espace aussi bien au niveau urbanistique qu'au niveau structurel de la prison.

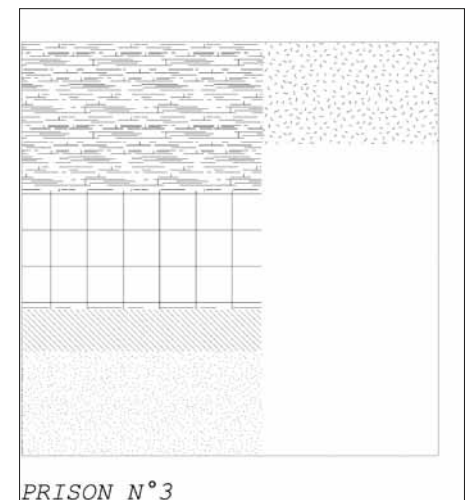
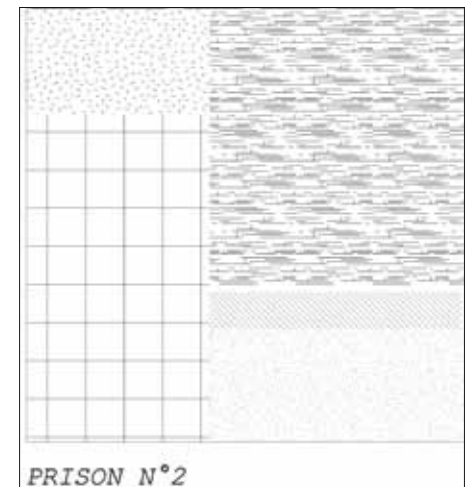
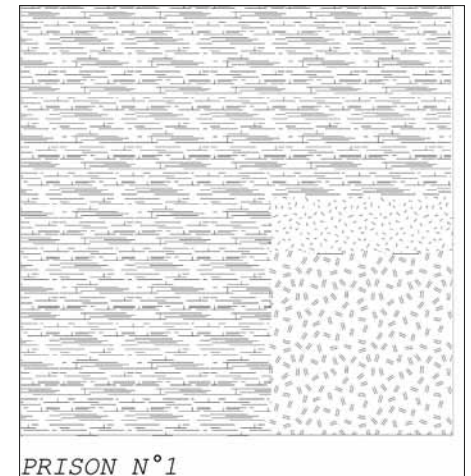
GESTION DU TEMPS

PRISON n°1 de nos jours

propositions

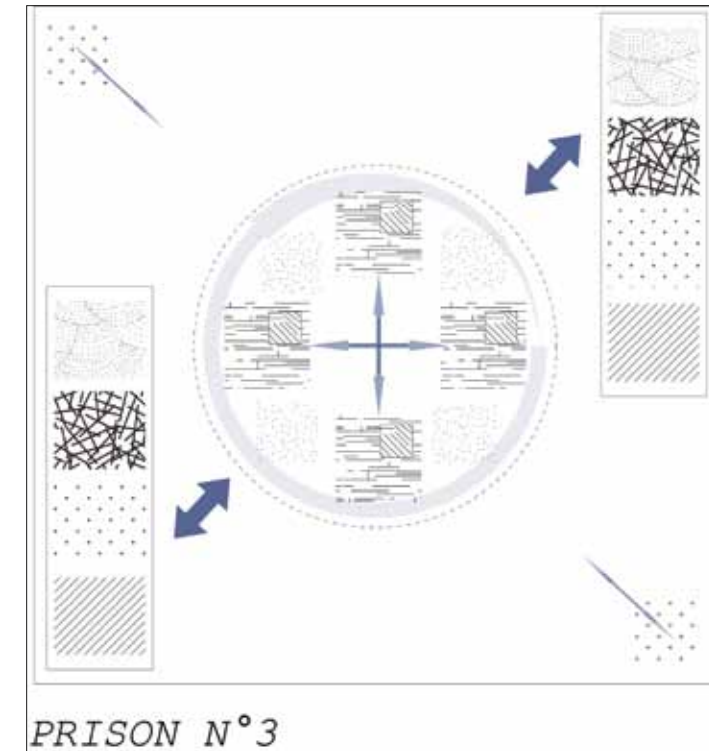
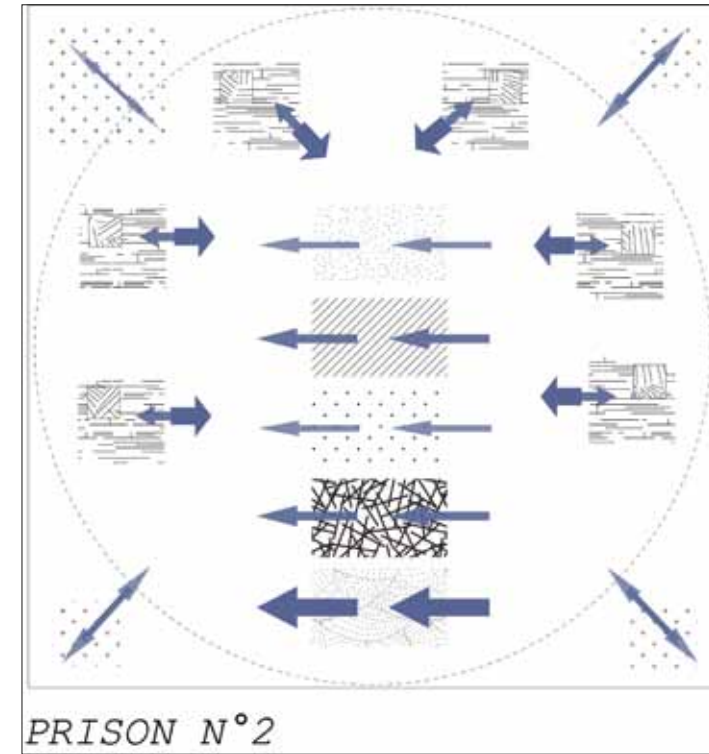
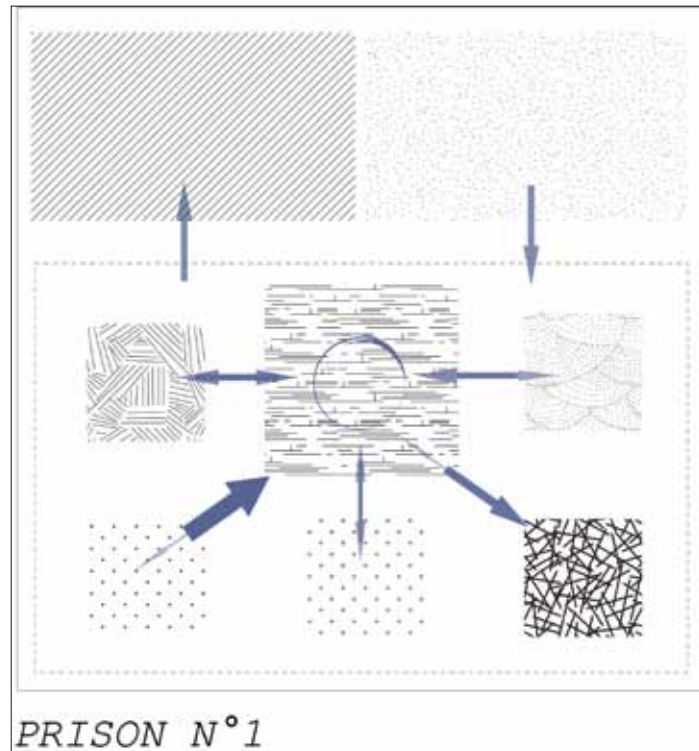
PRISON n°2 centre d'isolement

PRISON n°3 centre de rétention



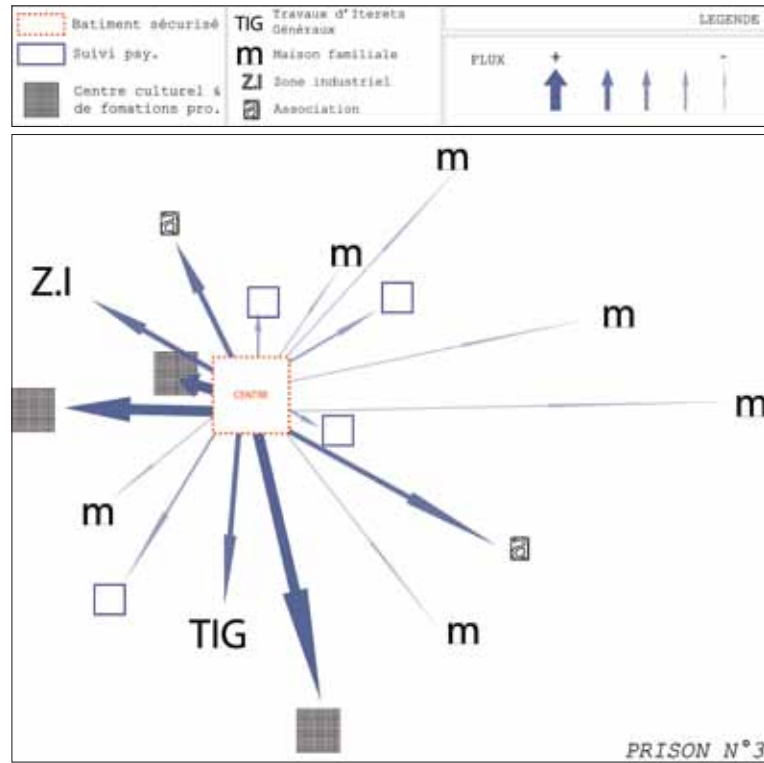
FLUX INTÉRIEUR

PRISON n°1 de nos jours
 propositions
 PRISON n°2 centre d'isolement
 PRISON n°3 centre de rétention

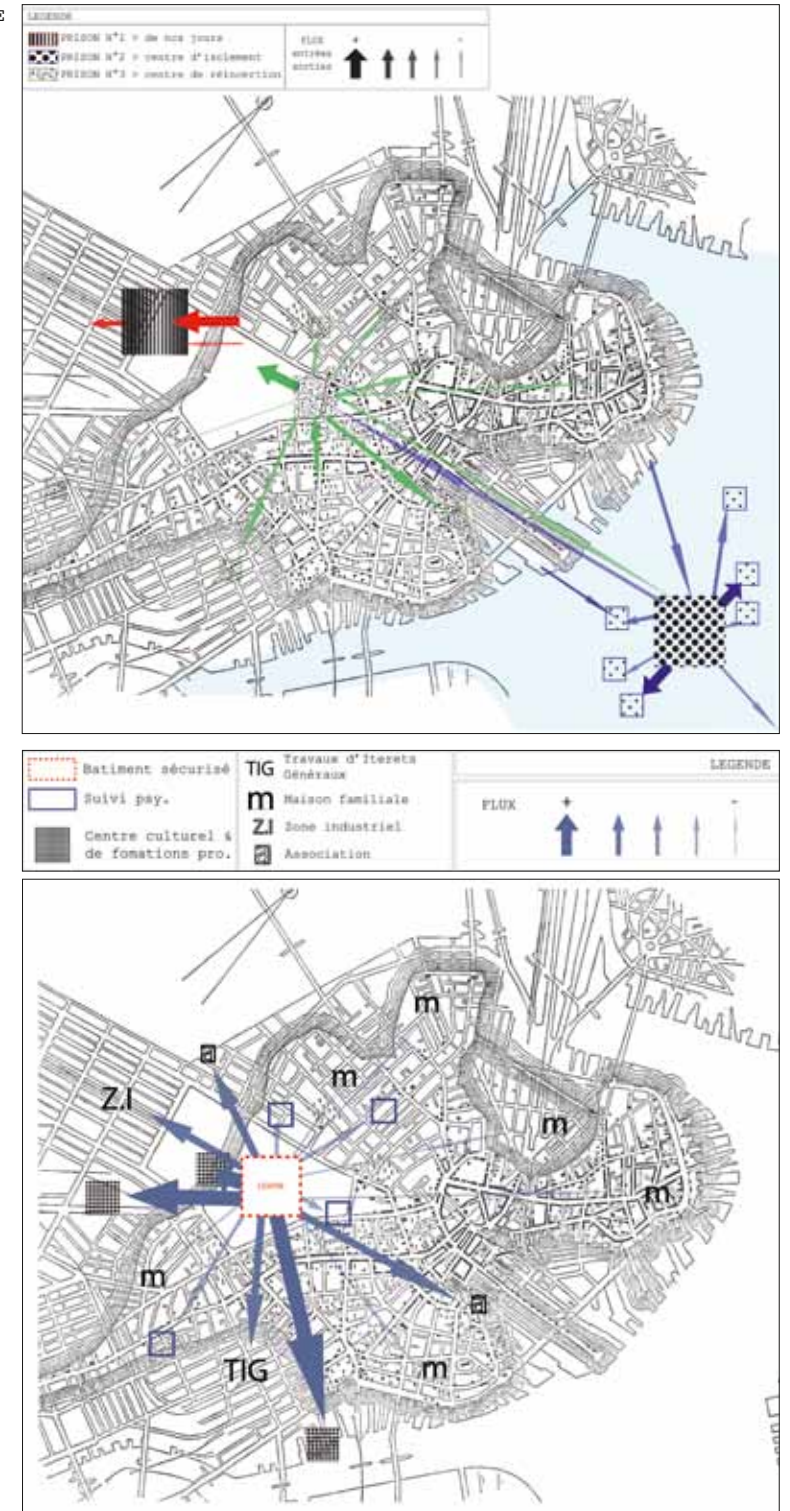


FLUX EXTÉRIEUR

PRISON n°1 de nos jours
 propositions
 PRISON n°2 centre d'isolement
 PRISON n°3 centre de rétention



IMPLANTATION TYPE



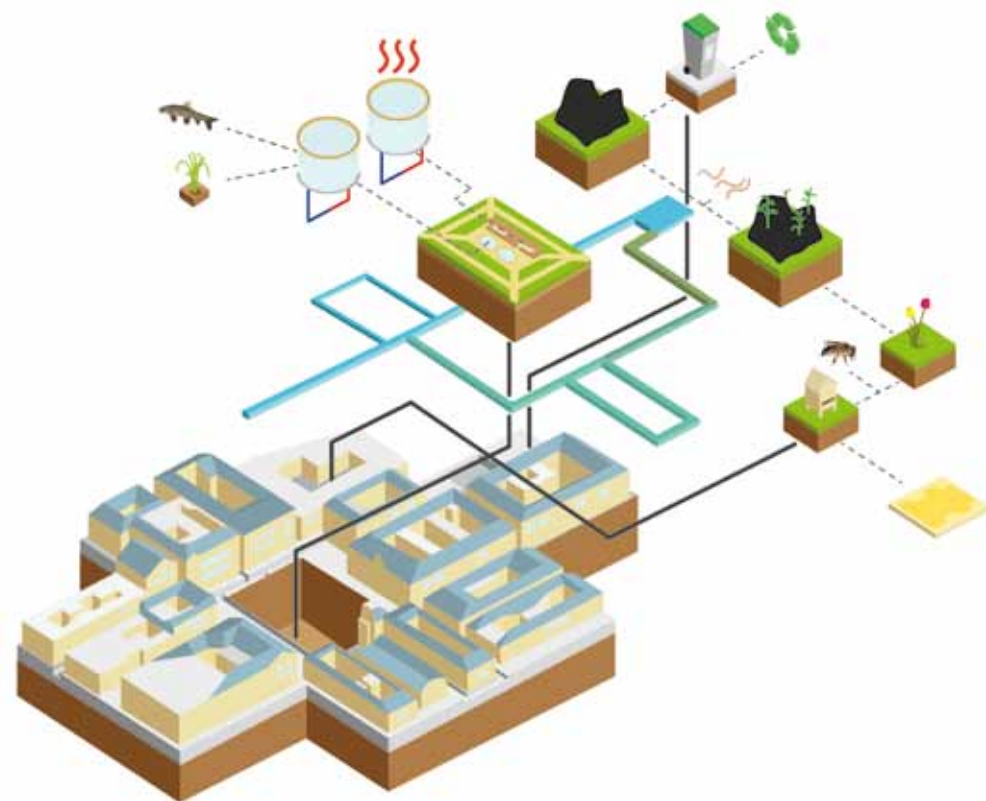
Naturapolis

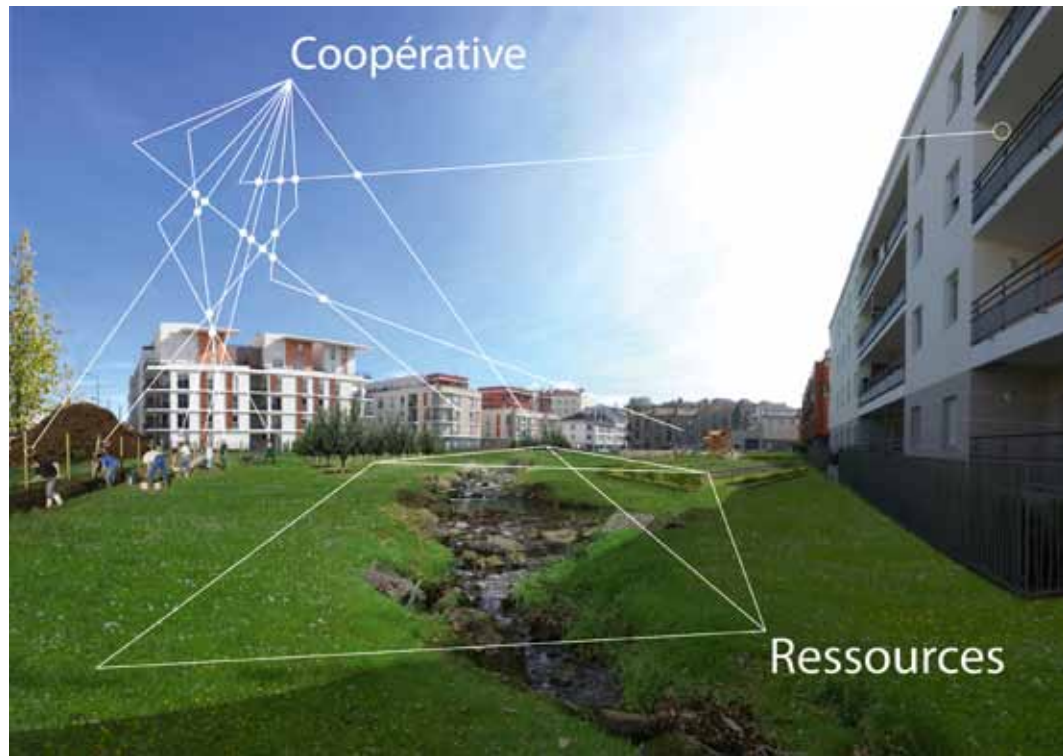
NATURAPOLIS vise à recréer une économie et une urbanité fondée sur la relation homme /nature.

Observant l'abeille, et son important rôle pollinisateur au sein de la nature, nous en sommes venu à questionner sa place dans un système urbain. Notre point de départ fût de remarquer que cette dernière s'adaptait mieux à la ville qu'à la campagne.

Albert Einstein a un jour dit: « Si les abeilles venaient à disparaître, l'homme n'aurait plus que quatre années devant lui. Sans abeilles, plus de pollinisation, plus de plantes, plus d'animaux, plus d'hommes ». Or l'abeille est un modèle d'adaptation au milieu urbain. L'organisation des abeilles, leur rapport à l'écosystème, a inspiré NATURAPOLIS.

A NATURAPOLIS, chaque quartier devient un lieu de production spécifique entretenu par tous ses habitants. L'échange de ces productions complémentaires crée un réseau économique global matérialisé à l'échelle de la ville par des canaux. Le réseau est articulé autour de bassins de détente, point de convergences, permettant une communication entre les habitants des quartiers. NATURAPOLIS une plateforme économique où la notion d'échange et de répartition des tâches est vitale et dans laquelle la nature équilibre la ville.





Esad Saint-Etienne

Andy Gehin | Jean-Baptiste Bru | Camille Tricoire



new york

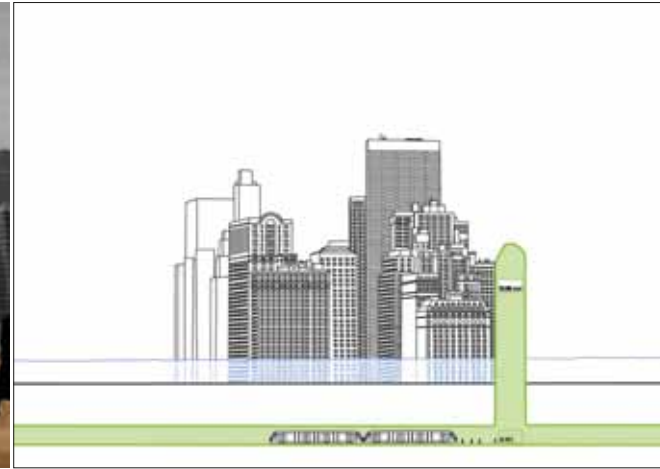
L'Arctic Climate Impact Assessment (ACIA), la NASA ou encore le Groupe d'Experts Intergouvernemental sur l'Évolution du Climat (GIEC) ont mené des recherches sur les conséquences de la fonte des glaciers et la dilatation thermique de l'eau. Si ces organisations ne s'entendent pas exactement sur les chiffres, leurs études convergent affirmant que de nombreuses régions, et villes du globe sont menacées.

New York serait inondée. Or pour garantir la survie de la ville, il faut garantir la mobilité en son sein. Maintenir la possibilité de se rendre au travail, à l'école, au supermarché ou encore d'entretenir des liens sociaux avec sa famille ou ses amis. Autant d'activités qui nécessitent des déplacements dont les distances sont variables.

Nous avons choisis de concentrer notre travail sur Manhattan, en développant ou en maintenant plusieurs types de réseaux de circulations.

Notre réflexion s'est portée dans un premier temps sur la circulation des New-Yorkais et sur l'aménagement des lieux publics, puis sur la question de l'acheminement des marchandises à travers la ville.



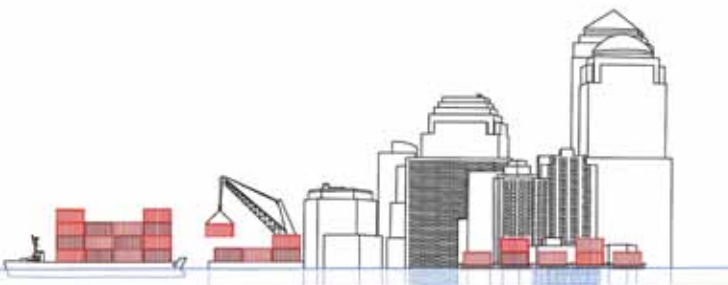
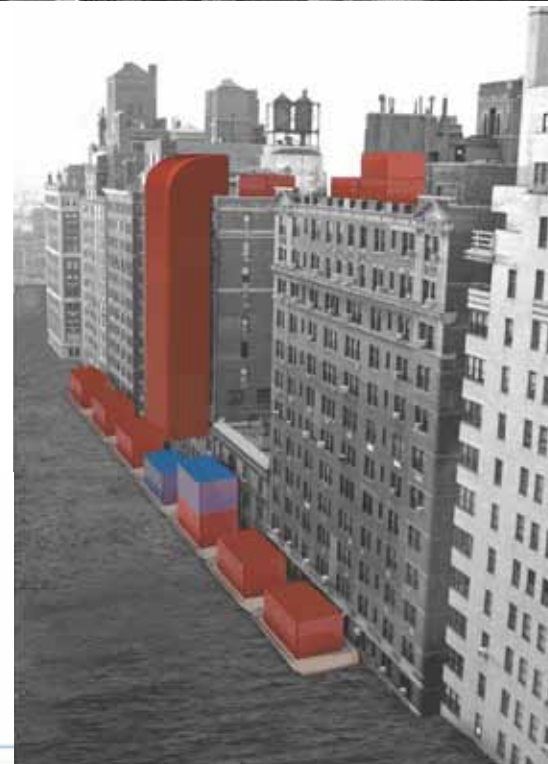


Circulation des habitants. A Manhattan, 70% des citadins n'ont pas de voitures et se déplacent en transport en commun ou en taxi. Le métro y est très fréquenté et permet de traverser rapidement l'île. Il nous semblait évident de conserver ce transport en repensant les bouches d'accès. Le réseau sous terrain sera inévitablement étanche et son accès se fera par des tunnels verts, répartis sur l'ensemble de la ville. Le sol étant recouvert d'une quantité d'eau importante, les piétons circuleront sur une partie supérieure de la ville. La trame dessinée par les rues serait élevée à un niveau de dix étages environ pour former une nouvelle surface piétonne. Chaque immeuble serait aménagé en conséquence afin de permettre l'accès à celle-ci.

Lieux publics, central park. Les places, les lieux publics et les parcs (ceux de New York en particulier avec Central Park) ont une place importante dans l'organisation de la ville. Ces lieux servent d'échappatoire aux métropolitains, lieux de rencontre, de promenades, de repos ou encore d'activités sportives. L'idée serait de conserver ces lieux forts malgré la montée des eaux. Les parcs submergés seraient aménagés pour permettre de nouvelles activités comme les sports nautiques, mais resteraient également un lieu de promenades avec des berges flottantes.



Circulation des marchandises. La ville de New York étant située sur la côte atlantique, elle est pourvue de nombreux ports. L'essentiel des marchandises y est acheminé par conteneurs. Nous avons imaginé continuer le trajet des conteneurs jusqu'à l'intérieur de la ville grâce à des plate-formes flottantes qui les supporteraient et évolueraient dans la ville. Des zones de stockage seront présentes dans chaque quartier, près desquelles les commerces viendraient se re-alimenter. Elles se trouveront sur certains toits, et seront équipées d'un système de 'monte-conteneurs'.



Esad Saint-Etienne

Guillaume Lopez | Marlène Huet | Jo-Anne Kowalski
Marie-Caroline Terenne | Pauline Schaeffer

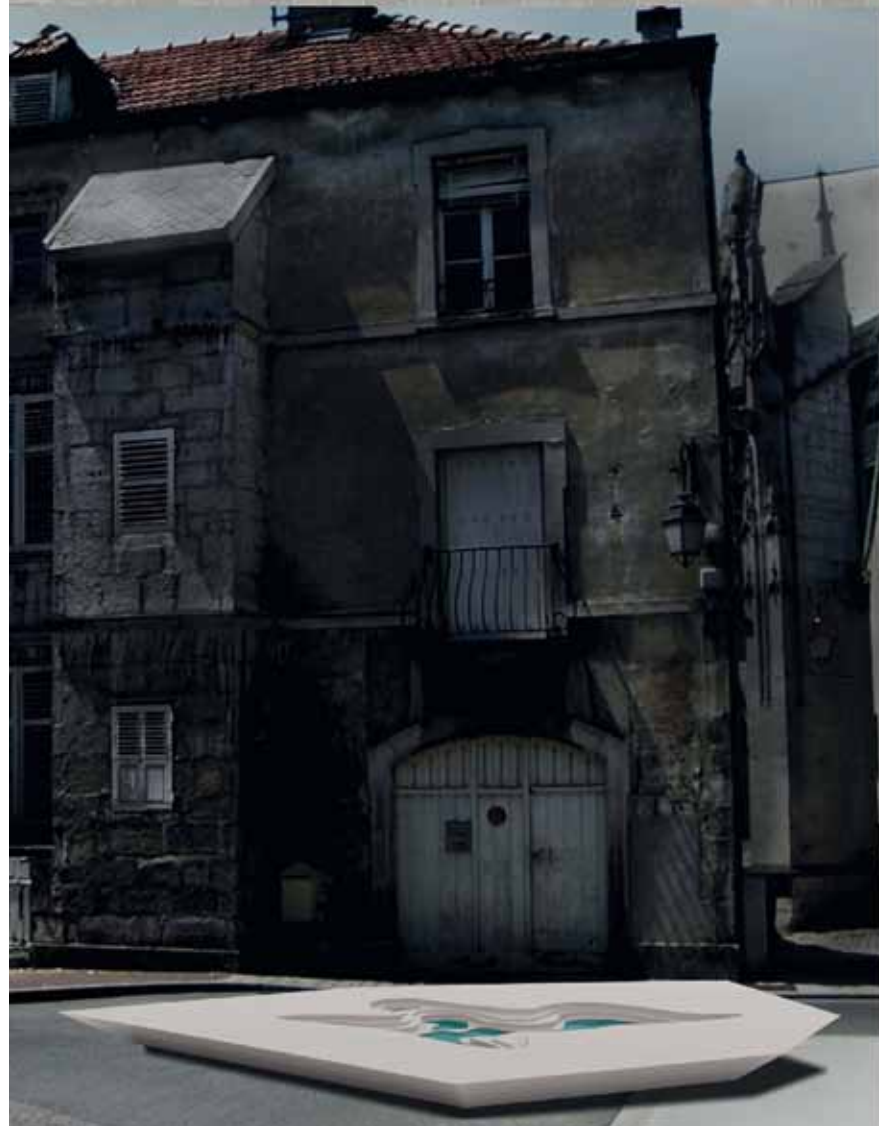
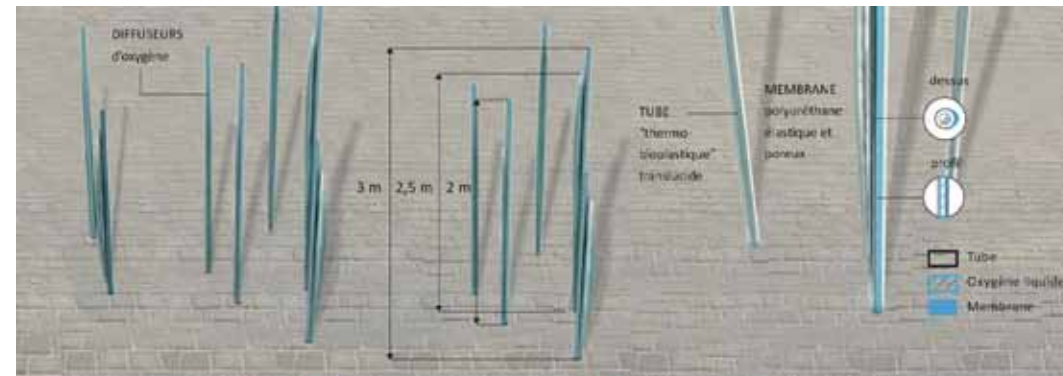
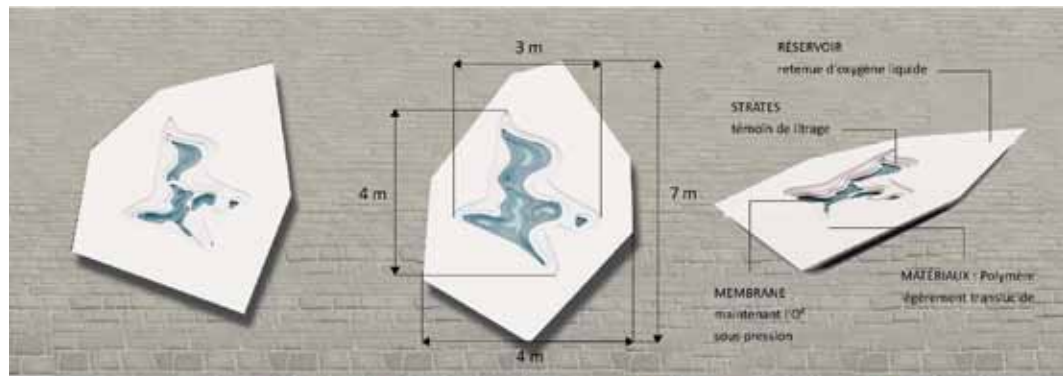
Objectif O²

Les producteurs naturels d'oxygènes subissent les conséquences de la consommation rapide et l'augmentation de la population humaine. La menace future d'une baisse du taux d'oxygène dans l'air existe et les individus doivent s'adapter à cette nouvelle situation. Les premiers signes d'hypoxie se font ressentir à partir de 18% d'oxygène dans l'air : augmentation du rythme cardiaque, troubles de la mémoire, pertes de conscience et décès, en sont les symptômes. La limite du risque vital se situe à un taux de 13% d'oxygène dans l'air.

L'oxygène étant vital à la survie des espèces, il devra rapidement prendre la première place des énergies à produire.

OBJECTIF O2 offre une réflexion sur la mise en place d'un système de production et de diffusion d'oxygène. Des réservoirs et diffuseurs d'oxygène se voient implantés dans l'espace urbain. Ils deviennent des points centraux de la ville. Cette architecture permet une régulation plus fine et un contrôle permanent de la quantité d'oxygène. Chaque parcelle de terre quelle que soit sa fonction, s'articule autour de ce mécanisme indispensable.



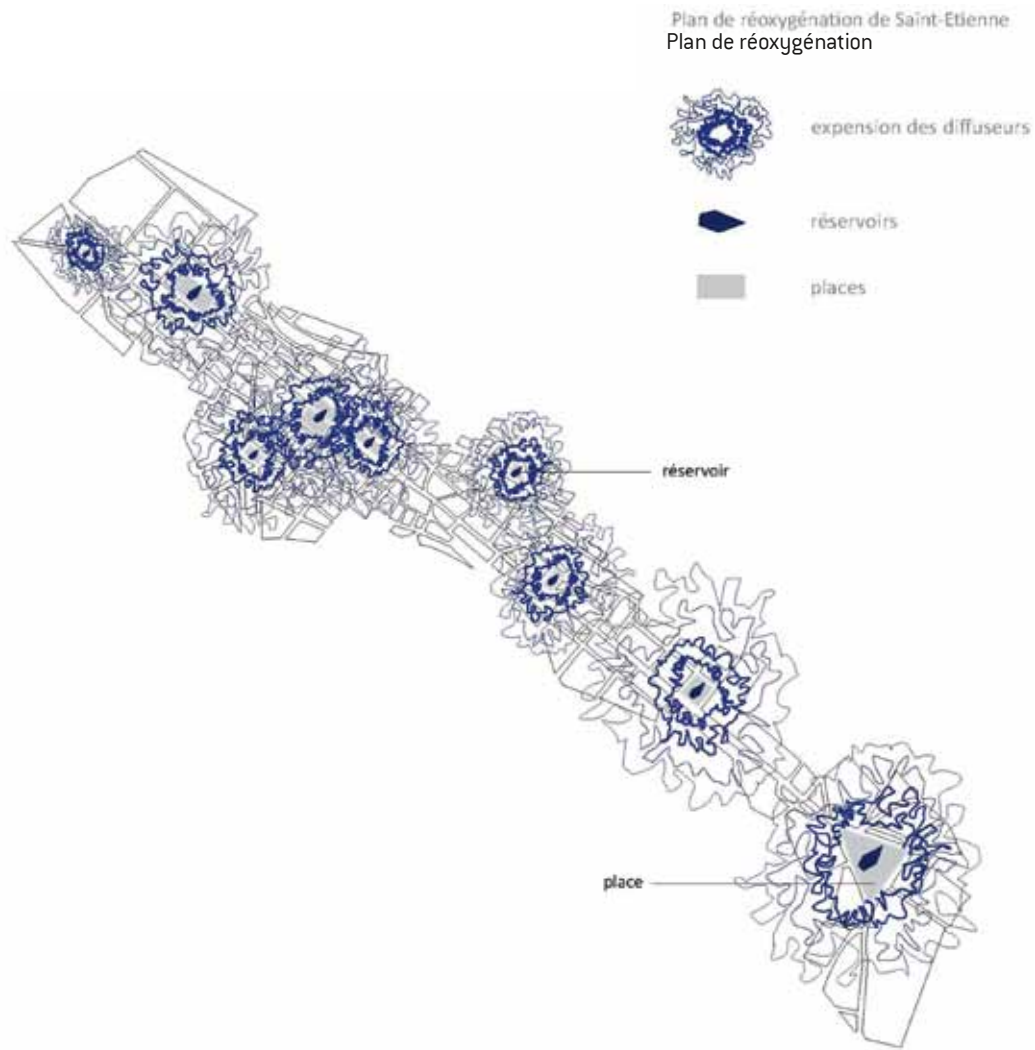


Ces réservoirs alimenteront eux-mêmes un impressionnant réseau de canalisations souterraines reliées à des diffuseurs de gaz, à la surface de la Terre.

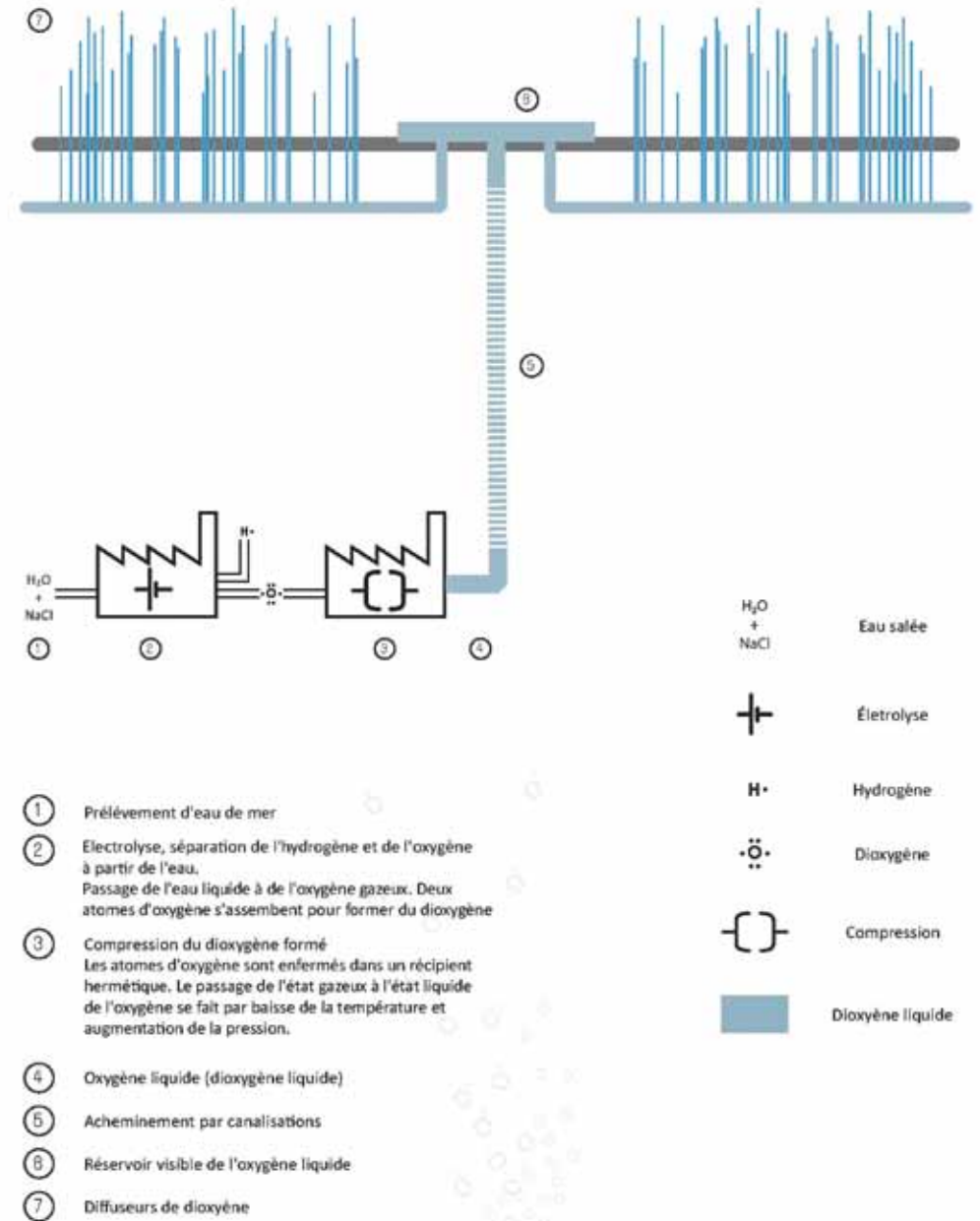


La membrane change de couleur lorsque l'oxygène compressé déformait/étire une partie de la membrane.





Système de réoxygénation global O^2



Esad Saint-Etienne

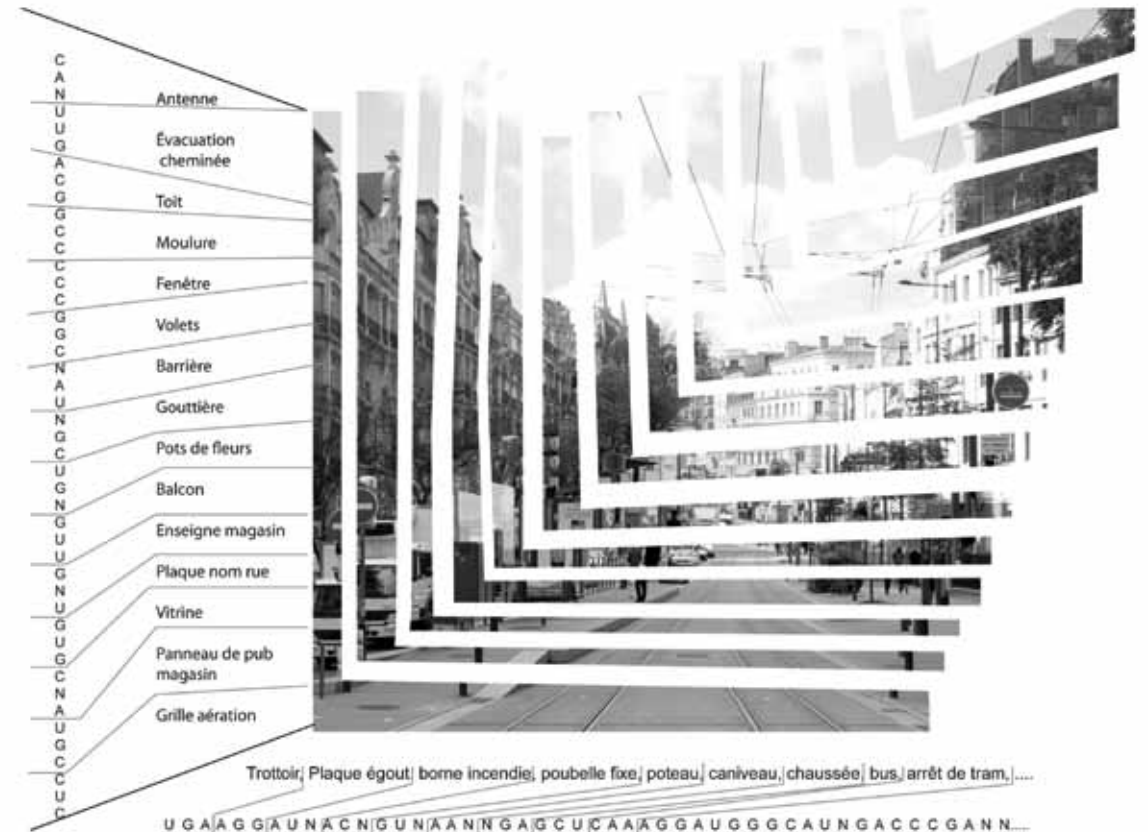
Fabien Barrero-Carsenat | Paul Buros | Clément Ribé | Jess Martucci | Estelle | Mary

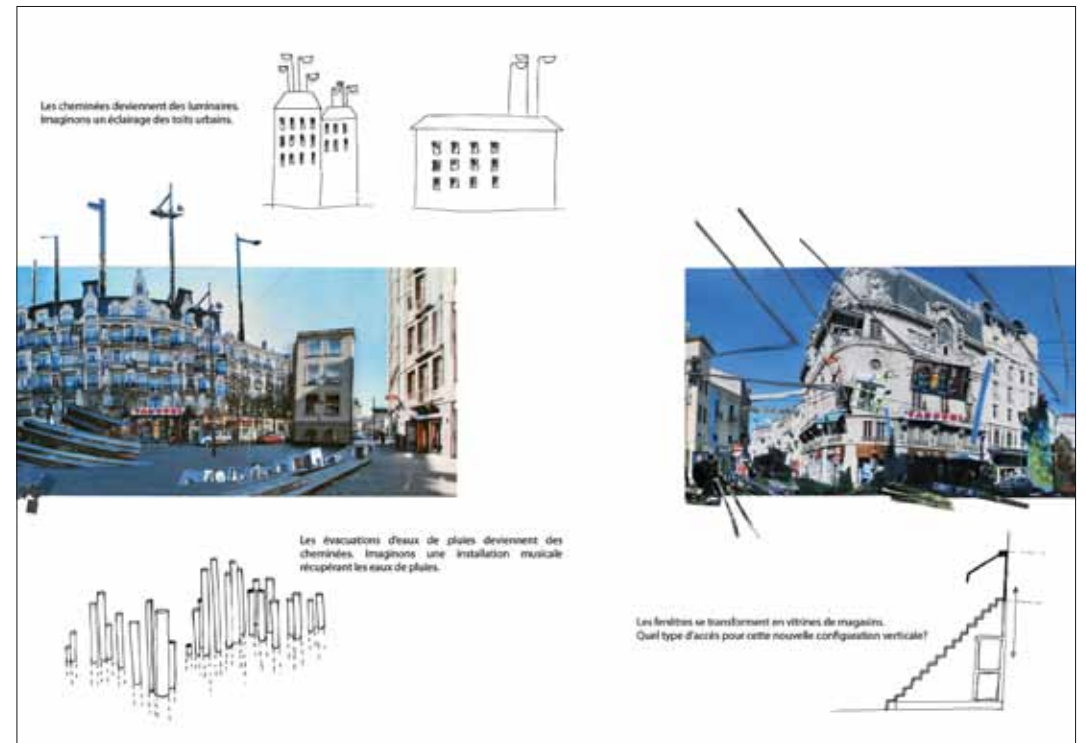
ville génétiquement modifiée

Le projet VILLE GÉNÉTIQUEMENT MODIFIÉE propose de penser la ville future à partir de l'homme

La ville serait cryptée comme l'ADN humain, en séquences. Celles-ci seraient composées d'une succession de lettres, qui par triplet définiraient différentes combinaisons. Chaque triplet caractérise un élément urbain, composant ainsi la ville.

Bien plus qu'une solution de gestion d'espace, nous proposons un concept, une méthodologie, qui permettrait de définir la ville comme un ADN qui aurait subi de multiples mutations.





RELATION A L'AUTRE

Les relations inter-individuelles sont souvent médiatisées non seulement par des objets mais aussi par des dispositifs. Au risque d'être intrusif, investir les dispositifs est aussi l'une des tâches du designer, l'une des fonctions du design relationnel. Comment designer des contextes qui préservent la singularité de la relation à l'autre ? Tel est l'un des défis du design.

color0FlOVE

Nous vivons dans une société où la communication est de plus en plus impersonnelle. Or amour et impersonnalité sont incompatibles. Imaginons deux amoureux vivant à distance et ne s'étant pas vus depuis longtemps. Imaginons qu'ils se soient offerts une bague avant leur séparation. Comment personnaliser la communication de leur amour ? Chaque fois qu'il regarde la bague l'un pense à l'autre, mais l'autre ne le sais pas. Nous avons pensé designer une bague interactive qui serait le messenger sans fil doué d'une application smartphone et bluetooth de leur amour. Un code couleur est mis en place, uniquement connu par les amants. Les bagues changeraient de couleur chaque fois qu'une pensée serait adressée.





EDNA Nantes

Bérangère Boismain | Antonine Malnou | Francisca Cerda

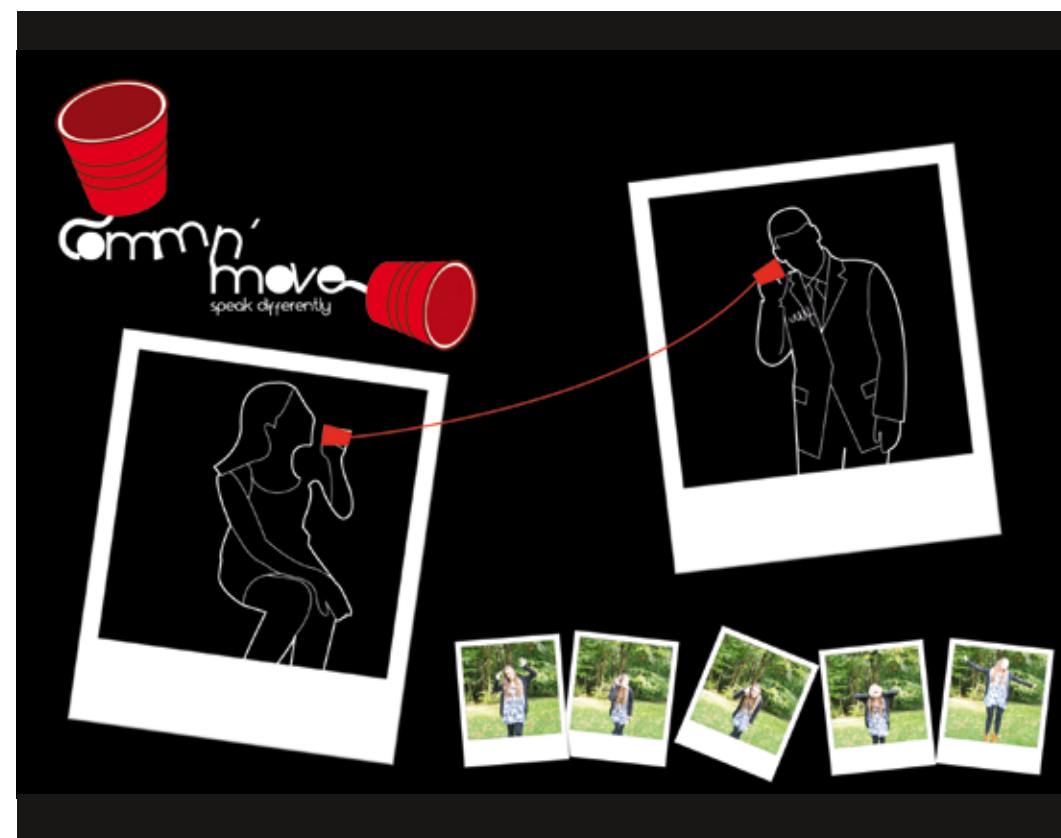
Paulinne Arentsen Artigas | Nadia Barelli

comm'n'move speak differently

Pour créer cette installation, nous nous sommes inspirés d'une très vieille technique de communication, que la plupart des gens ont utilisé lorsqu'ils étaient enfants : deux boîtes de conserve reliées par un fil.

Ce projet est dédié à toutes les personnes qui sont intéressées par rentrer en communication avec d'autres personnes, connues ou non. Pour cela il importe de prendre le temps, c'est pourquoi nous avons choisi d'installer ce projet dans un parc, où les gens viennent se détendre, s'amuser, se promener ou simplement passer du temps, seuls ou accompagnés. L'idée est de permettre des rencontres à travers un mode de communication différent, singulier, sans parole.

Nous avons décidé d'installer deux grands verres dans deux endroits stratégiques d'un parc. Chaque verre possède une caméra, pour filmer ce qui se passe à l'intérieur. Chaque verre est aussi doté d'un écran qui diffuse ce qui se passe dans l'autre verre. Deux personnes sont ainsi connectées par vidéo. Elles peuvent ainsi se voir mais comme il n'y a pas de son, elles sont contraintes de s'exprimer à travers leur corps, leur visage.



scenario

One day, in one side of the park...

Paulinne is curious about this installation...

Paulinne knocks in the Comm'n Move to see if there is someone in the other side.

At the same time, in another part of the park, Francisca hears a knocking...

They start talking with their bodies

After a gesture talking, they decided to meet for a pain au chocolat...

scenario

overview

You can talk from one part of a park ...

... to another.

overview

the same city

parliament london

tower bridge - london

manger square of bethlehem palestine

omar's mosque jerusalem

the same region

the same world

cathedral of brasilia brasil

santiago cathedral chile

red square russia

bhatapur square nepal

the same continent

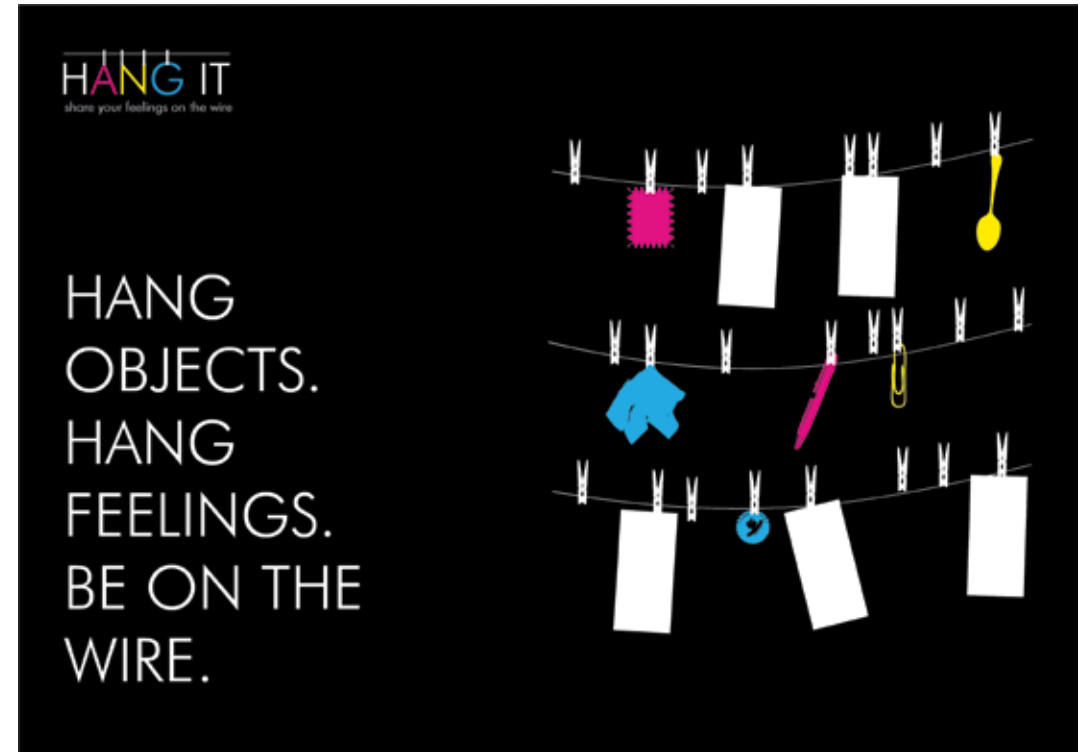
EDNA Nantes

Jacopo Ferrari | Takahiro Fujiwara | Guillaume Neurinaudo
Athina Metridou | Dimitri Trousa

hang it

Notre souhait : changer totalement la philosophie de la communication en échangeant des émotions personnelles à travers un partage d'objets. La valeur ajoutée émotionnelle des objets les éloigne de leur stricte matérialité et fait d'eux des objets irremplaçables. En projetant une part intime de soi dans l'objet et en l'échangeant avec quelqu'un d'autre, une communication sincère et profonde est engendrée.

Facilement accessible, ce « posting wall » est disponible dans des espaces privés et publics. Ce projet permet de construire une société basée sur la confiance entre les gens.



CLOTHES SHOP

which is your favourite t-shirt?



BAR

Does your drink taste good?



PARK

which places did you visit?



“vado a stendere
il bucato!” ^[1] ^[2] ^[3]

[1] translation: i'm going to dry my clothes

[2] real meaning: i'm going to chat with neighbours

[3] to be really "italian syle", don't be shy: shout it at 4000 decibel volume

EDNA Nantes

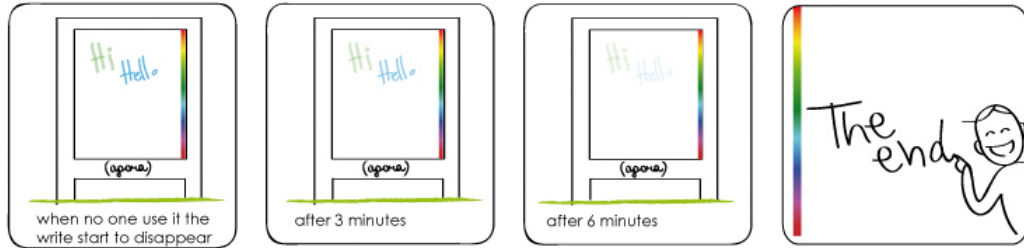
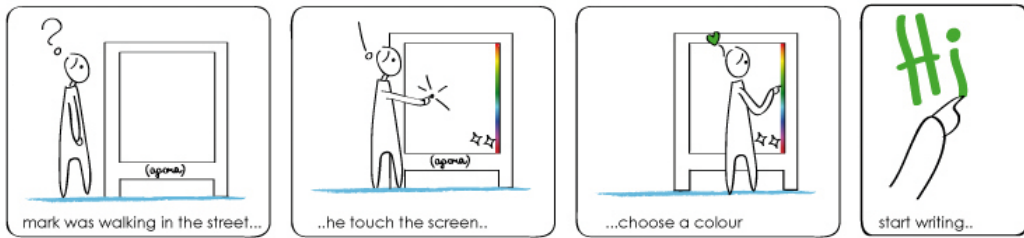
Anieszka Pikus | Carmen Maria Martinez Bernal | Ewa Guniewska
Flaminiadel Conte | Giulia Arimattei



agora

AGORA est un nouvel outil de communication qui peut enrichir les relations entre les gens. L'idée du projet est de rendre les rues de nos villes aussi vivantes qu'elles l'étaient par le passé. AGORA doit avoir aujourd'hui le même sens qu'au temps des grecs antiques. Les rues sont un espace commun à tous les habitants de la cité. Il est important de noter que la société a considérablement changé et que les gens sont aujourd'hui bien plus habitués à communiquer par écrit ou visuellement qu'oralement. Avec AGORA, la technologie est utilisée comme un outil qui ne crée pas d'obstacle à la communication : à travers l'interface, des personnes réelles échangent entre elles dans l'espace public. Avec AGORA, vous pouvez juste écrire avec vos doigts, comme un enfant mais la technologie vous permet de répandre votre message dans toute la ville. AGORA est un dispositif composé d'écrans tactiles.





EDNA Nantes

Anna Khomenko | Libertad Rizo Corona | Yeliz Yalcin

Song Chen | Pawel Zelichows

SEMO

Avec SEMO, vous pouvez montrer et envoyer vos émotions à des gens en utilisant des icônes (émotions et actions) et des couleurs (rouge, jaune, bleu, vert, selon toute une gamme qui permet de montrer les variations de vos émotions plus clairement).

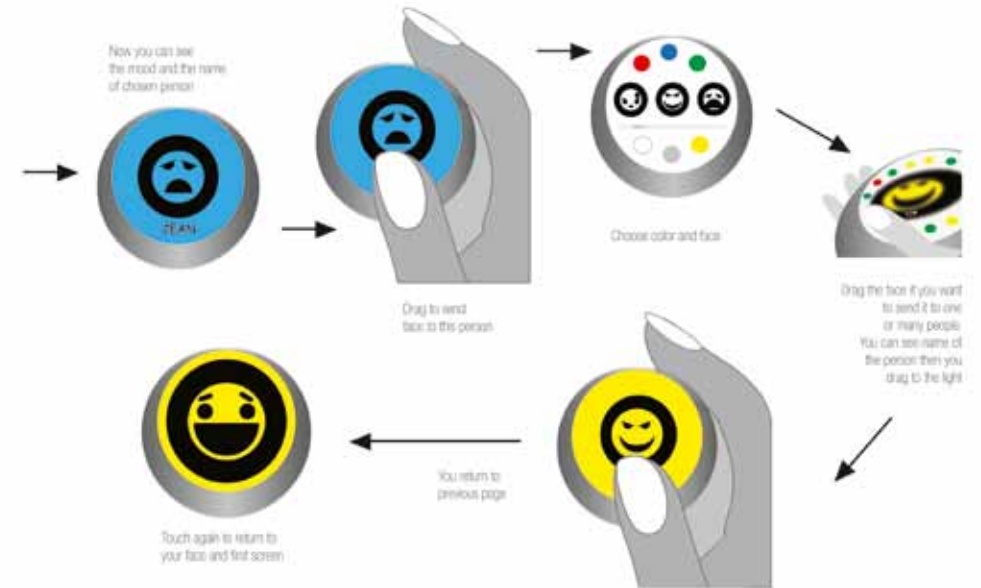
SEMO est une manière d'engager une conversation avec des amis ou des étrangers.

Son interface est visible via des écrans. Il est aussi petit est confortable, facile à porter à cause de sa forme organique. Les messages sont envoyés grâce à une technologie wi-fi. On peut mixer des messages, composer des icônes et obtenir des messages plus complexes. C'est un nouveau langage accessible à tous.

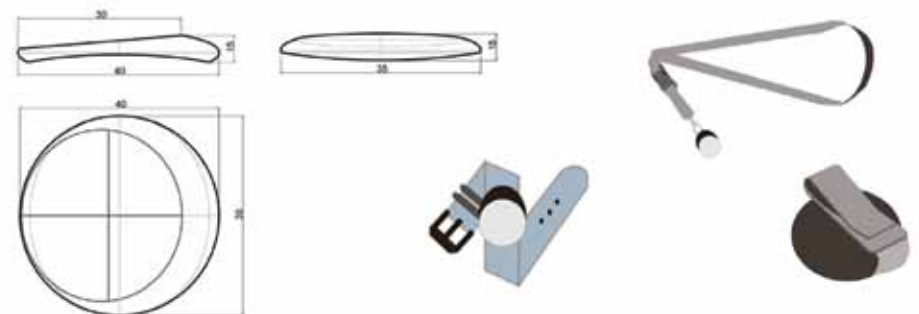
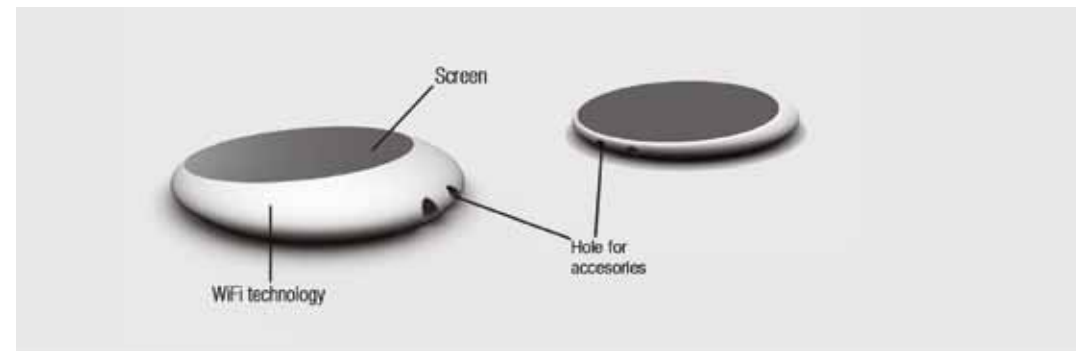
SEMO est aussi simple qu'un téléphone portable. Il ne comporte que quelques options, et ne permet d'envoyer que des messages courts et simples car SEMO est simplement une excuse pour commencer une conversation, une relation face à face, il ne doit pas être un canal principal de communication.



Feel it! Send it! Live it!



scenario of usage



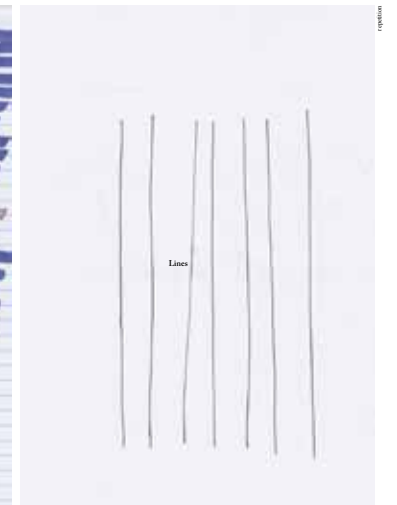
La confiance est a priori une notion qui relève bien plus de la morale que du design. Pourtant les designers sont aujourd'hui invités à travailler dans des champs hétéroclites, à définir des perspectives, à élaborer des scénarios qui portent sur un futur incertain. Dans ce travail, un pacte de confiance est préalablement requis entre le designer et les divers acteurs du projet, mais aussi avec ce futur incertain. Ce pacte passe inéluctablement par une (re)connaissance de la singularité des contextes, une intelligence des différences.

CONFIANCE

fast enough prototype

FAST ENOUGH PROTOTYPING est un ensemble de projets (dialogues) qui questionne le processus et les concepts associés à l'idée de design industriel. C'est un work in progress qui envisage diverses appropriations du design industriel dont la vocation est général la production en série. Le titre du projet joue avec le sentiment de vitesse qui est liée à la création de prototype. Dans le design industriel, les prototypes sont créés dans un temps qui ne permet pas d'avoir une intelligence, un ressenti des objet préfigurés, ni d'avoir un quelconque dialogue avec les matériaux utilisés. FAST ENOUGH PROTOTYPING se base sur la production industrielle mécanisée mais ici les machines sont remplacées par les imperfections du corps humain. Ces projets sont aussi des performances, ces sont des dialogues entre nous, en tant qu'humain, et les matériaux, les objets. Chaque dialogue est une interprétation performative du sentiment que les objets évoquent et du processus de production.

Le premier dialogue renvoie à la production de masse, le second traite de l'artisanat, le troisième concerne la manière dont le designer peut jouer avec l'industrie, le quatrième aborde le thème de l'expérimentation et le cinquième est relative au processus narratif.





repetition

PROCESS 1 OF 6

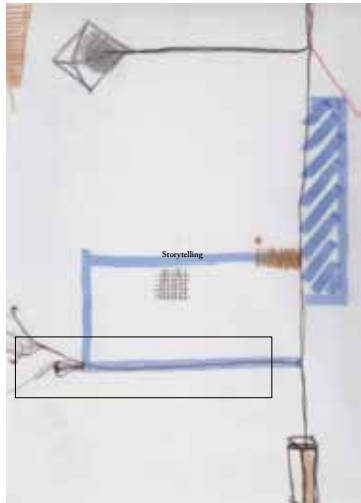


repetition

PROCESS 2 OF 6



Cable



repetition

PROCESS 3 OF 6



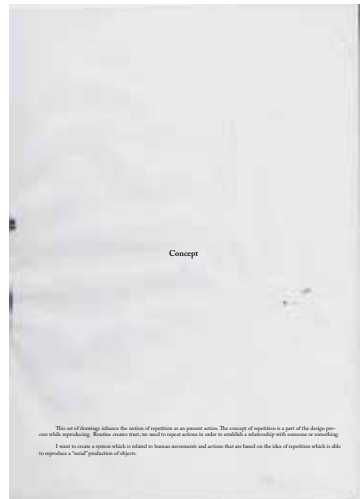
repetition

PROCESS 4 OF 6



repetition

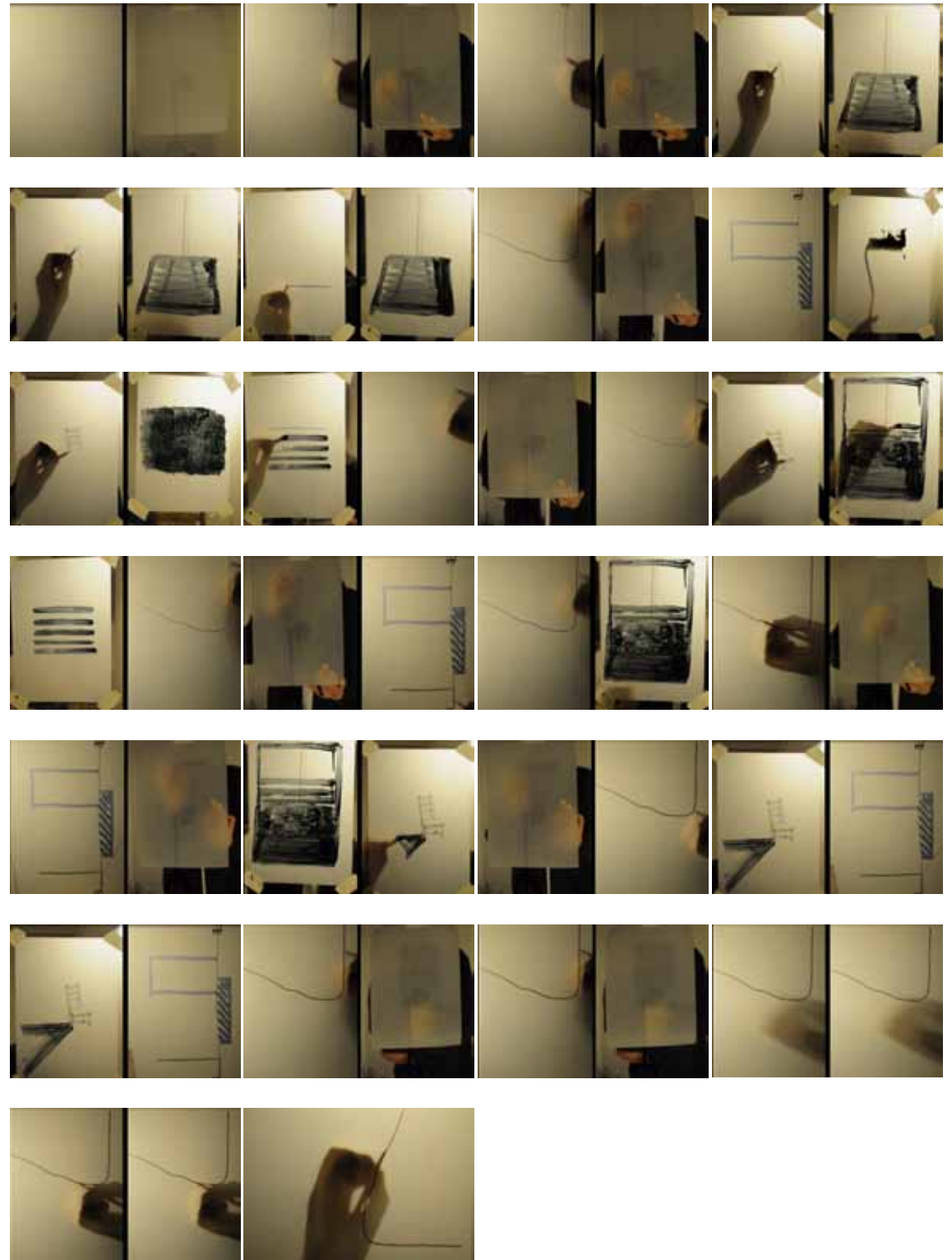
PROCESS 5 OF 6



repetition

PROCESS 6 OF 6

This set of drawings follows the notion of repetition as an artistic action. The concept of repetition is a part of the design process while reproducing. Repetition means that we need to repeat actions in order to establish a relationship with someone or something. I want to create a series which is related to human movements and actions that are based on the idea of repetition which is able to reproduce a "total production" of design.



DAE EINDHOVEN

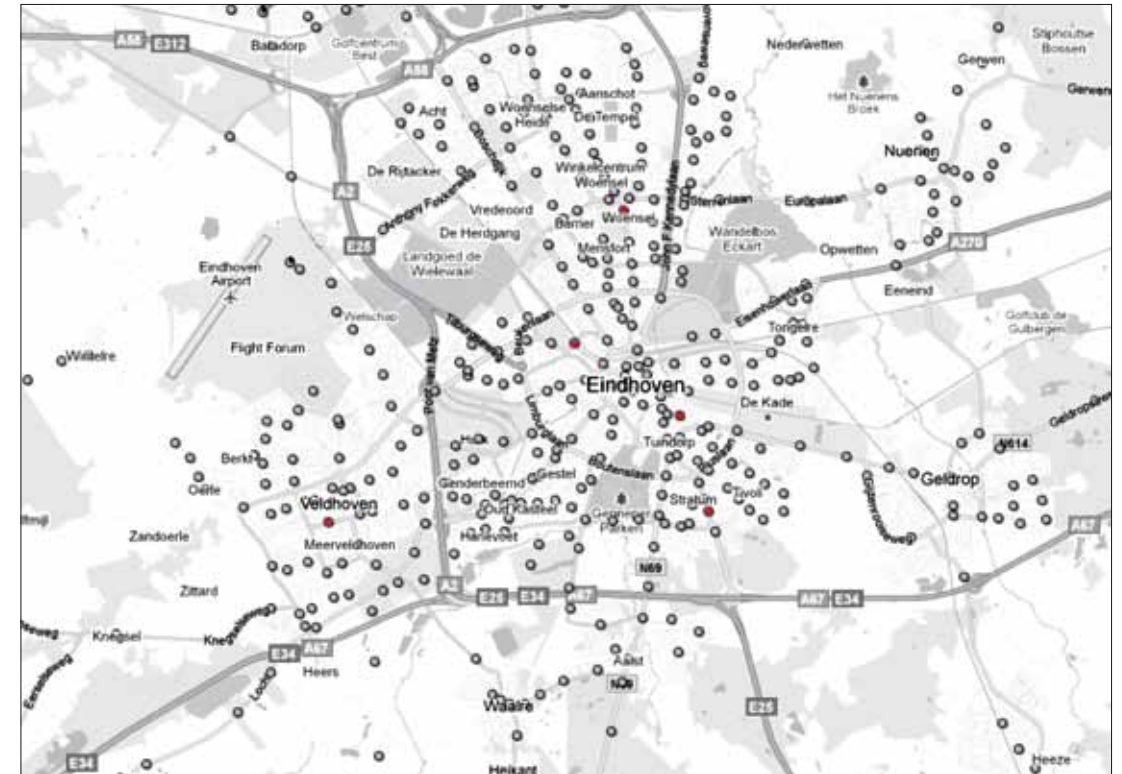
Anna Badur



in between places

Comment les gens peuvent-ils communiquer ensemble si personne n'a le temps ? J'ai fait des recherches dans un certain nombre de lieux dans lesquels les gens sont, pour un certain temps, non parce que ces espaces présentent quelques intérêts mais parce qu'ils y attendent quelque chose. Ce sont des gares, des arrêts de bus, des salles d'attente par exemple. Là, des gens de milieux différents se côtoient, mais pour l'essentiel ne communiquent pas. Que se passerait-il si plutôt d'interdire de laisser des marques dans ces lieux publics, ou de les recouvrir tout aussitôt, on ménageait au contraire des espaces dédiés, on incitait à la communication des gens entre eux ?

IN BETWEEN PLACES offre une exploration de ce questionnement. Une première possibilité est de recouvrir les abris bus d'une peinture que l'on utilise généralement pour les tickets à gratter de la loterie afin d'encourager les gens à interagir avec l'espace. Utiliser des signes qui suggèrent des sujets de conversation polémiques inciter aux échanges. Une autre idée serait de jouer avec les publicités déjà affichées dans les lieux en les recouvrant partiellement afin de changer leur apparence ou leur sens.





in design we trust

Dans la société contemporaine, le designer est une personne capable de créer des objets pour résoudre des problèmes, rendre la vie plus facile et rendre les gens plus heureux. Il doit trouver des solutions. Son rôle est de plus en plus important.

Le design est comme une nouvelle religion avec ses propres thèmes de prédilection pour un monde meilleur : l'environnement, la culture, la cohésion social, l'habitat, etc.

Autour de la question du design comme nouvelle religion, j'envisage de créer des objets catalyseurs pour capter les prières des gens qui en confiance en le design. L'usage de ces objets est lié à une pratique religieuse, comme la prière ou l'offrande destinée à un dieu afin d'obtenir son aide. Comme la prière, le rituel est une manière alternative de traiter un problème, donner l'impression d'agir, d'être efficace. Ces objets de rituel font le point sur des thèmes importants traités par le design. Ces objets permettent d'agir, de s'impliquer et d'apporter une pierre à l'édifice pour un monde meilleur : une façon de montrer sa dévotion envers les designers.



ROMAnnual

Je considère un camp Rom comme une unité sociale.

Dans les différents pays où l'on rencontre la communauté rom les éléments de la ségrégation sont les mêmes : barrière du langage, chômage de longue durée, faible niveau d'éducation, accès réduit au travail, isolement social, précarité.

A ces facteurs s'ajoute un code Rom non écrit, il ne s'applique pas au non Rom, et classifie tout en pur (vuzhò) et en impur (marimè): cette distinction est d'abord relative aux corps puis s'élargit aux comportements, à la maison ou au camp, aux animaux et aux objets.

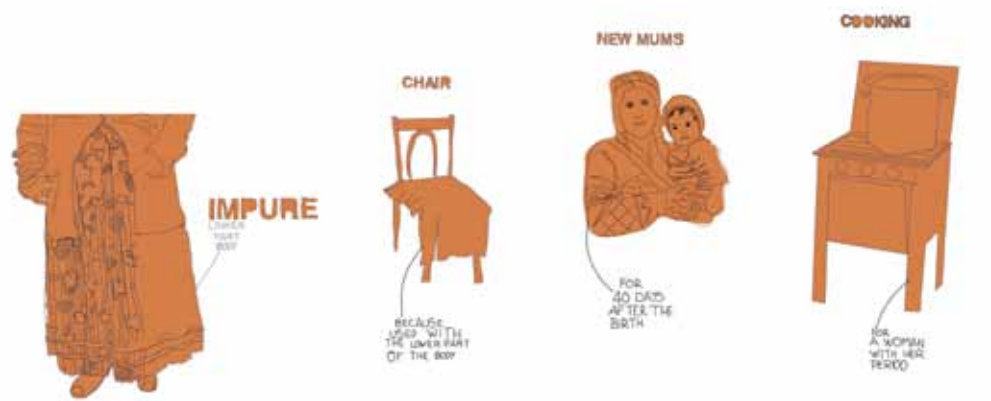
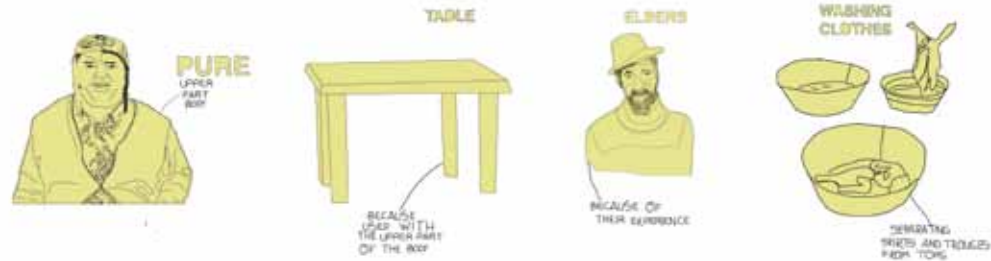
Cette distinction (vuzhò/ marimè) est fondamentale dans la culture Rom mais elle peut aussi être une barrière de communication entre les Rom et les non Rom.

Je souhaite créer un manuel visuel pour collecter et communiquer ces lois et leur influence dans l'environnement privé, domestique et social de la communauté Rom.

La distinction vuzhò/ marimè est le point de départ d'un scénario de design service / produit



PURE
IMPURE



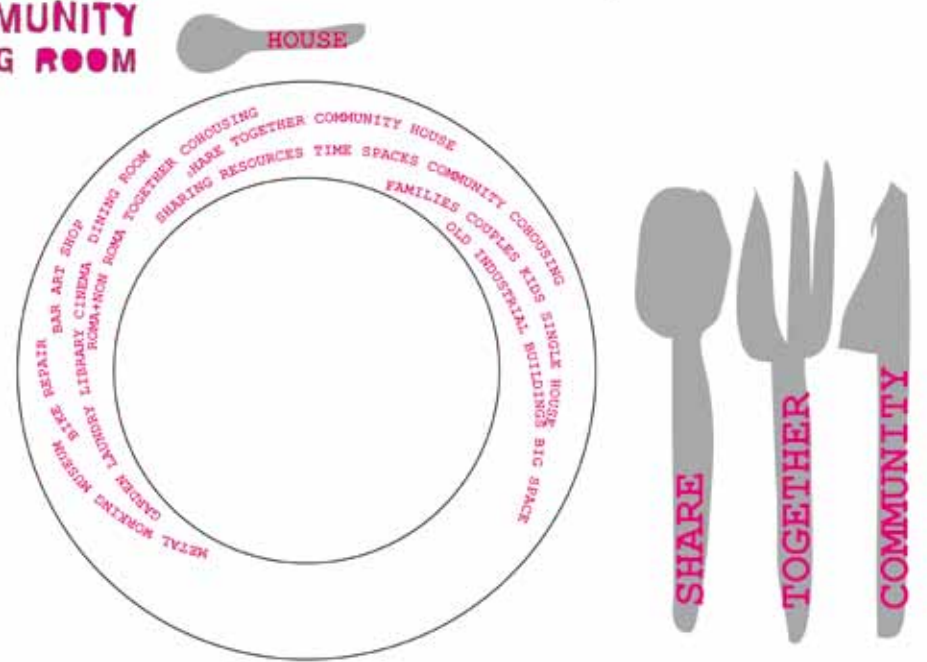
**COHOUSING
COMMUNITY
DINING ROOM**



**COHOUSING
COMMUNITY
BUILDING**



**COHOUSING
COMMUNITY
DINING ROOM**



spatial intangibility

Confiance et technologie sont inextricablement liées même si communément nous avons tendance à les considérer comme antithétiques. Nous pouvons ne pas faire confiance en différentes technologies qui peuplent nos environnements quotidiens mais quoi qu'il en soit nous sommes aujourd'hui incapable de vivre sans elles. Dans mes recherches, j'ai examiné le rôle que les inputs sensoriels jouent dans l'initiation et le développement de la confiance. Y aurait-il dans l'adage « je ne crois que ce que je vois » une piste ?

La technologie engendre essentiellement des communications sans contact physique direct et la majorité des usagers ne parviennent pas à matérialiser le processus, même si la compréhension conceptuelle peut paraître simple. Notre incapacité à expérimenter des éléments aussi abstraits que les ondes magnétiques, par exemple, nous porte à la confusion, nous fait douter.

Mon travail porte sur les liens entre la technologie, l'intangibilité, la matérialité et la confiance. Dans quelles mesures notre interaction physique avec des éléments invisibles peut être modifiée afin de restaurer une confiance, et de produire de nouveaux objets qui ne génèrent pas d'inquiétude ? A partir de visualisations en deux et trois dimensions des champs magnétiques entourant des objets du quotidien comme les cartes de crédit, les téléphones portables, les passeports, par exemple – j'entends explorer l'idée que la production de supports qui rendent tangibles des champs invisibles et qui transforment l'objet suspect en objet de confiance.

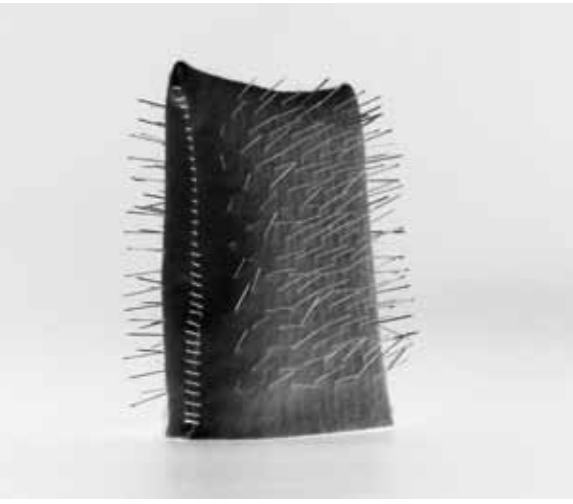


E-Passport Map



E-Passport Model

PinForm



PinGloves



RFIDField



SmartPhone Drawing



SmartPhone Model1



SmartPhone Model2



SmartPhone Model3